METAL GEAR SOLID 4: EFSANEYİ 8 SAYFA İNCELEDİK

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

TEMMUZ 2008/07 | 6.50 YTL (KDV Dahil) | SAYI: 09 | ISSN: 1307-8933

DIABLO III

BUGÜNÜ BEKLİYORDUNUZ

MASS EFFECT İNCELEME VE TAM ÇÖZÜMÜ, **ALONE IN THE DARK**, **FAR CRY 2**, **CALL OF DUTY 5**
UBIDAYS 2008: SAM FISHER SIRRA KADEM BASTI!, **RACE DRIVER GRID**, **CRYSIS WARHEAD** RÖPORTAJI
HAZE, **LOTR: CONQUEST**, **TEAM FORTRESS 2** REHBERİ, **DÖVÜŞ KULÜBÜ**'NDE YARI FİNAL HEYECANI

K.K.T.C. 7.50 YTL. (KDV DAHİL)





EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

MAÇ 122 DAKİKA, AY 30 GÜN

Bugün -belki 10 yıldır ilk kez- bir maç başlamadan yarım saat önce, cipsimi kolamı kucağıma alıp televizyonun karşısındaki kanepede hazırol vaziyette beklemeye başladım. Evet, ben ki futboldan hiç hoşlanmazdım, bu UEFA turnuvasında bizimkilerin yaptıkları beni bile futbola ısındırdı sanırım. Ama nasıl dönmeyeyim. Hadi İsviçre maçında "kötü oynuyoruz ama çok ballıyız" dedik. Çek maçında "ikinci yarıdaki yağmur yaradı bize, o kurtardı" dedik. Ama üçüncü maçı da bu seriye ekleyince istatistik biliminin bir açıklama getirebileceğini sanmıyorum. Kötü oynamıyorduk da, kaotik oynanışa aşırı düzeyde inanç yedirmeyi başardık mı desem, ne desem bilmiyorum. İnanmazsınız Hırvatlardan 119. dakikada golü yediğimiz anda aklımdan aynen şu geçti: "Ahan da yarı finale çıktık!" Çok ciddiyim, aynen böyle düşündüm. Daha sonra Almanya maçında elensek de, helal olsun size çocuklar. Seyretmeye değer bir oyun oynayarak, futbolu sevdirdiniz bunca sene sonra.

Ve tıpkı bizim takım gibi, Oyungezer de son dakika golünü attı bu ay. Herkes merak etmişti, neden geçen ayın Geri Sayım sayfasında "bir sonraki Oyungezer 3 Temmuz'da piyasada" yazmıştık ki?... Sebebi, Blizzard'ın en önemli duyurularını yaptığı Worldwide Invitational organizasyonunun 28-29 Haziran'da gerçekleşecek olmasıydı tabii ki. Ve 12 yıllık oyun dergiciliği tecrübemiz, son 2-3 ayda kulağımıza gelen haberler, bu organizasyonu beklemeye gerçekten değeceğini gösteriyordu. Mesela, yabancı basının söyledikleri şeyleri, 2 gün sonra yalanlaması... Bir Blizzard görsel tasarımcısının özel blog'una ekleyip, sonra apar topar kaldırdığı görseller... Bu kadar gizlilik sadece Blizzard'ın yoğun baskısı sebebiyle oluşmuş olabilirdi. Bu yüzden, piyasaya çıkışımızı 3 gün erteleyip, her ne gizliyorlarsa bundan sizi haberdar etmeye karar verdik.

Sonuç: Dünyada Diablo III'ü kapağına taşıyan ilk dergi Oyungezer oldu!

Neyse, fazla övünmeye gerek yok. Türkiye'nin en iyi oyun dergisi olarak, bilgi kırıntılarını koklamak, değerlendirmek ve tüm rakiplerimize haber atlatmak, bizim işimiz. Size de 7 yıldır beklediğimiz, dünyanın en önemli oyunlarından birisinin ilk bakışını doya doya okumak düşüyor.

LAN Party geleneği henüz yerleşmediğinden, bir araya gelip eğlenmenin ne kadar güzel olduğunu biz Türkiye'de pek bilmiyoruz. Ama öğrenmemiz lazım. Bu yüzden, 2 aydır planlamasıyla uğraştığımız Sapphire Summer Games'in başlangıcını 28 Haziran'da yapmış olacağız. Kaçırdım diye korkmayın, 10 hafta sonu boyunca İstanbul, Ankara ve İzmir'in en seçkin internet kafelerinde bu organizasyon devam edecek. Kayıt ve ihtiyaç duyacağınız tüm detaylar için www.sapphiresg.net adresine bir uğrayın lütfen.

Neyse, ben izninizle bazı eski alışkanlıklarıma geri dönmek istiyorum. Hazır PES 09'un da ilk bilgileri elimize düşmeye başlamışken, kendime yeni PES arkadaşları bulmam lazım! Erden! Gel hele bir buraya...

-SİNAN AKKOL

Art: Shadow of the Colossus'tan Innocent Monstrosity

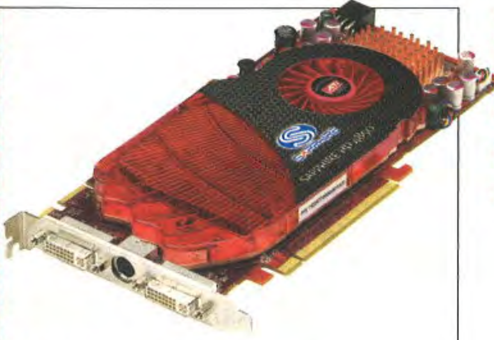
içindekiler

360drc

PC İNCELEME

KONSOL İNCELEME

ORGANİZE SANAYİ



LOG-IN



bakmadan geçmeyin







DOSYA

28

DIABLO

EKRAN DIŞI





OYUN CANAVARI



oyun indeksi

OGZ_DVD

OGZ'NİN YÜZ BİR GECE MASALLARINA HOŞGELDİNİZ



Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğine şaşıracaksınız.

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN

5 ŞEY

1 - Devil May Cry 4 demosu
2 - Spore Creature Creator demosu
3 - Metal Gear Solid Özel Bölümü
4 - C4 Robot
5 - İstila

Birbirinden Eğlenceli 101 Oyun

Sizin için gecemizi gündüzümüze katıp ücretli ya da ücretsiz yüzlerce irili ufaklı oyunu denedik, en iyilerinden tam yüz bir tanesini seçip DVD'mize yerleştirdik! Yaz tatilini yiyip bitirecek bu oyunların hepsini denemeye vakti olmayanlar için işte aralarından en çok beğendiklerimiz; bir nevi Top 10:

Aquaria: Ailesini arayan Naija'ya sualtı dünyasında eşlik ediyor, bulmacalar çözüp deniz yaratıklarıyla karşılaşıyoruz. Aquaria, iki yıllık geliştirme sürecinin ardından 2007'deki *Bağımsız Oyunlar Festivali*'nde yirmi bin dolarlık büyük ödülü kazanmıştı.

Break Quest: Breakout oyunlarının en kötü yanı sürekli kendilerini ve hatta birbirlerini tekrar etmeleridir. Daha önce gördüğümüz hiçbir oyuna benzemeyen Break Quest, kendi bölümleri arasında dahi farklılık yaratıp sizi eğlendirmeyi başarıyor.

Chalk: Çizim yapmak üzerine kurulu oyunlar gün geçtikçe çoğalıyor. Bu oyunlar arasından en son favorimiz olan Chalk'ta tebeşirle ekrana çizikler atarak düşmanlarımızla savaşıyoruz.

Gesundheit: Böyle bir iğrençlik ancak bir oyun olursa bu kadar şirin gözükebilirdi! Küçük domuzcuğumuzun "hapşuruğu" sayesinde, kasabamızı istila eden canavarlarla başetmeye çalışıyoruz. Çok yaşa!

Hammerfall: Rusya'dan gelen ağır bir darbe bu ay canımızı çok fena yaktı. Hammerfall'da faremizle dairesel hareketler yaparak kendi etrafımızda çevirdiğimiz gülleyi düşmanlarımızın kafasına geçiriyoruz. Kesinlikle muhteşem bir fikir.

Baron Von Puttyington: İsminden de anlaşılacağı üzere... Yok vazgeçtim, isminden bir şey anlaşılmıyormuş. Macundan kübümüzü yuvarlayarak Escher labirentinin her yerine ulaşmaya çalışıyoruz. Kübü hoplatıp yuvarlamak bir yana, Enter tuşuna basarak dünyayı da çevirebileceğinizi unutmayın.

On a Rainy Day: DVD'mizdeki deneysel oyunlar arasında en dikkat çekici olanlardan biri. Ağacı yönetmek temalı sürrealist bir oyun olan On a Rainy Day'de ellerden oluşturduğumuz ağacın dallarına şemsiye tutturarak kayıkları ıslanmadan karşıya geçirmeye çalışıyoruz.

Platypus: Grafikleri claymation, yani kil animasyonuyla hazırlanan Platypus'ta ne güzel eğleniyoruz derken, arkasından gayet hüzünlü bir öykü çıktı. Vaktiniz olursa bir ara web sitesine uğrayın, oyunun yapım ve pazarlama aşamasında başına gelenlere şahit olun.

PuffBOMB: Sevimli mi sevimli minik Puff'ın etrafına bombalar yerleştirerek hedefe ulaştırmaya çalıştığımız zalimce bir bulmaca oyunu. Ama, ama... Vazgeçtik oynamayın bu oyunu, daha fazla acı çektirmeyin Puff'a.

Syobon Action: Bir oyunu oynarken, o oyunun yapımcısının sizi izlediğini ve siz başarısız oldukça kıs kıs güldüğünü hayal ettiğiniz oldu mu hiç? Eminiz ki Mario klonu niyetine başladığımız Syobon'un yapımcısı, biz kafamızı monitöre geçirmekle meşgulken kahkahalar atıyordu. Sabredip de ilk bölümü bitirebilirseniz helal olsun size!

Adını bu sayfaya eklemek isteyip de ekleyemediğimiz daha onlarca oyun, video, harita ve yama OGZ DVD'de. Kurcalayın kurcalayabildiğiniz kadar!

360drc



Hepimiz Spore Creature'ız!
OGZ editörleri aslında birer yaratıkmış. Bizi bu hallere sokan Maxis utansın!

syf 12 >>



7 gün 24 saat 360 drc

İyi günlerimde olduğumdan mıdır, yoksa kafayı sıyırdığımdan mı, bu ayın haberlerini derleyip toplarken yaşadığımız dünyanın ne kadar absürt bir eğlence kaynağı olduğuna şaşırıp durdum. Hele bir sayfaları çevirmeye başlayın, sizde de aynı etkiyi yaparsa haberler, sağlığım yerinde demektir (ya da kitlesel manyama yaşıyoruz, üzgünüm).

Bir yandan da dünya halleri haberlerine bakıyorum. Trajedilere, kahramanlıklara, saygı uyandıran ya da küfrettiren demeçlere, bıkkınlık veren zırvalara, nefes kesen gelişmelere... Dünyanın birbiriyle çelişen bu kadar çok olay ve inanış karşısında çoktan elips formunu kaybedip cıvık bir hamura dönüşmemiş olması büyük başarı gerçekten. Çünkü biz, olanları izleyen kitle, çoktan o kıvama ulaştık.

Bu ayın bir özelliği de dergiyi yetiştirmeye çalıştığımız günlerde Euro 2008'in etki alanından bir türlü çıkamayışımızdı. Tüm varoluşunu MGS4'e adayan televizyonumuz bile maç saatleri geldiğinde isyan etti. PSNetwork akşamları çalışmaz oldu. Biz de oturduk, dünyanın en sürprizlerle dolu takımını izledik hayranlıkla. Dizi gibiydi gerçekten...

C. SERPİL ULUTÜRK

360drc iç açılar



SILENT HILL HOMECOMING



SÖYLEMESİ AYIP, AZICIK HOMECOMING OYNADIK -VOLKAN TURAN

ŞCR / The Collective

İlk kez Amerikalı bir ekip tarafından hazırlanıyor SH. Buradan bir kırılma noktası çıkabilir.

- **Da Vinci Code (2006)**
Bu oyunu kim yapsa kötü olacaktı. Öyle de oldu.
- **Indiana Jones and the Emperor's Tomb (2003)**
Bak bu iyiydi. George Lucas'ın sopasında da olabilir keramet tabii.

Silent Hill oynamak ayrı bir keyiftir. Bu keyfi herhangi bir oyun türüyle karıştırmamak gerekir, zira hiçbir oyun SH'in yaptığı gibi çentikler kazıyamaz zihninize. Elbette birçok korku-gerilim-hayatta kal tarzı oyun var ama SH bir yönüyle hepsinin arasından rahatça sıyrılır; atmosferinin yarattığı gerilimdir bu. Hem kaçmak ister hem bırakamazsınız. Uykudaki sessiz çığlığa benzer… *SH Origins*'i oynadıysanız ne demek istediğimi gayet iyi biliyorsunuz aslında. Ama yeni nesil ilk SH olan Homecoming, çok daha farklı olacak, onlar öyle diyor en azından. Peki bizce? Ay ortasında ofisimize uğrayan ön inceleme versiyonunun DVD'sini PS3'e takarken bu sorunun yanıtını biz de çok merak ediyorduk…

GEL GEEEL… RADYO VAR, FENER VAAAR…

Elimizdeki tamamlanmamış sürümde, hikaye ana karakterimiz Alex'in bir tırla evine geldiği noktadan başlıyor. Sokaklar her zamanki gibi sisli, görüş mesafesi düşük. Önce etraftaki binaları kolaçan edelim dedik ama hepsinde kapı duvar… Sonradan eklenir belki ama şimdilik hiçbir yere giremediğimizi görmüş olduk (pıstık, ağladık). Öyleyse biz de gidilebilir olan tek rotayı kullanırız, n'apalım…

Elle adında gizemli bir arkadaşımızla, annemiz hakkında konuştuktan sonra evin yolunu tuttuk. Fark ettiğim ilk özellik, çevrenin artık daha detaylı görünmesi ve bu detayların bazılarının hareket edebiliyor oluşuydu (vurarak, ittirerek, koşarak vs.). Hareket eden nesneler? Hmm. Eminim ki Konami bu özelliği, bize "böö" çekmek için kullanacaktır. Neyse, odaları gezdikçe hatıralarımız canlandı, eski günlere gidip geldik. Bu tip sahnelerin belli olmayan geçmişimizde anahtar görevi üstleneceği çok açık. Oynadığımız bölüm boyunca kayıp babamız hakkında pek detay verilmiyor ama kardeşimiz Joshua'yı cidden merak ettik. Belli ki Alex ile Joshua arasında, henüz bilmediğimiz ama mutlaka öğreneceğimiz birtakım kötü olaylar geçmiş.

Ah evet, yaratıklar… Resmen ilk dakika golü yedim yaratıklardan. Suyun altından bir çıkışları vardı ki yerimden sıçradım. Diş etlerine kadar detaylandırılmış, olabildiğine hızlı ve zeki yaratıklar bekleyebilirsiniz Homecoming'den. Tabii bunu eski SH kontrollerine göre hayal ederseniz, hızla kaçmanız doğal ama Alex savaşçı bir ruha sahip. Seri ve ağır atakları var. Her iki yana da takla atıp vuruşlardan kaçabiliyor. Seri ve ağır atakları birleştirip kısa kombolar yapabiliyor. Tam yere düşerken zamanlamanız iyiyse yere kapaklanmadan kalkabiliyor, felaketin eşiğinden dönebiliyorsunuz. Kamera kontrolleri de daha verimli. Yani bir hayli donanımlı ve güçlüsünüz macerada. E buna karşılık olarak da minik, güçsüz yaratıklar beklemeyin (ama ben yine de boss'ları düşünmek bile istemiyorum). Silahlar ve nesneler arasında geçiş yapmak Origins'teki kadar pratik. Ama biraz daha hızlandırılabilirdi bu işlem. Belki de yaparlar, bekleyip göreceğiz.

Olmazsa olmazlardan olan sesler konusunda bir şey diyemiyoruz çünkü demomuzda ses kullanımı minimum düzeydeydi. Dokular ise tam olarak bitmemişti. Ama Konami bunları da halledecek ve karşımıza bomba gibi bir SH ile çıkacaktır, eminiz. Eylül ayına kadar iyice eğlenmenizi, bol bol gülmenizi, mutlu olmanızı öneririm. Neden olduğunu biliyorsunuz!

Sakin sakin durduruğuna bakmayın, Alex Silent Hill dünyasının en mücadeleci ana karakteri.

KISACA

Tür: Korku-macera
Dağıtım: Konami
Platform: PS3, 360
Çıkış tarihi: 26 Eylül
Web: www.silenthillhomecoming.net

TIRIVIRI
> Yapımı durduruldu herhalde demeye başladığımız online FPS, Huxley canlanıyor: Oyunun dağıtıcısı NHN oldu, çıkış tarihi de 2008 sonu olarak açıklandı. > Assassin's Creed 2'den haber





T190/T200/T220/T240/T260
LCD Monitör

Hayalinizdeki teknolojinin sanatla buluşması

Bildiğiniz tüm monitörlere boyun eğdiren kristal tasarımlı Samsung T serisi ile daha net görüntülere kavuşacak, multimedya uygulamalarından maksimum keyif alacaksınız. T serisi bekleme modunda yalnızca 0,3W güç tüketmesiyle yeşil IT döneminde de çığır açacak.

20.000:1 Dinamik Kontrast Oranı
Bekleme Modunda 0,3W Güç Tüketimi
2ms (GTG) Tepki Süresi

KONT
www.kont.com.tr

KOYUNCU
www.koyuncu.com.tr

SAMSUNG







THE LORD OF THE RINGS: CONQUEST

-BURADAN ASLA GEÇEMEZSİN! -AMA OYUN? -ASLA DEDİM! -K. MEHMET KENTEL

Yüzüklerin Efendisi üzerine yeni bir şeyler yazmak o kadar zor ki... Kişisel yazı yazma tarihimde bile o kadar çok yerde var ki bu efsane, son 60 yılda hakkında yazılan her şeyin birbirine benzeme ihtimalini düşünmek beni korkutuyor. Acaba Yüzüklerin Efendisi konusunda söylenmemiş tek şey, The Wall'daki Pink'in Overdose'a girişini (Comfortably Numb) Entlerin Saruman'ın kulesini yerle bir etmesiyle özdeşleştirmem midir? (Deli gibi Yüzüklerin Efendisi okurken deli gibi The Wall dinliyordum da.) Oyun dünyasında da Yüzüklerin Efendisi hakkında yeni bir şeyler söylemek zor (böyle bağlamıyor muyum girişi, vallaha ben bile hayret ediyorum) ama bunun sebebi, hala kitapların atmosferini gerçek anlamda yaşatan bir klasik çıkartılamamış olması. Filmlerle beraber ortalığa saçılan ve neredeyse tamamı EA menşeli olan birçok proje ya çok başarısız oldu ya da daha yapım aşamasındayken iptal edildi (bence tek istisna *Battle For Middle Earth* serisiydi). *White Council*, ki Orta Dünya'nın *Hobbit* öncesindeki döneminde geçiyordu, iptal edilen projelerin sonuncusuydu. Şimdi karşımızda onun yerine duyurulan yeni bir Yüzüklerin Efendisi oyunu var, yine EA'den geliyor, yine filmlere dayanıyor ve yine iddialı.

ŞCR / Pandemic Studios

Deneysel takılmadığı sürece iyi işler çıkaran bir Los Angeles takımı Pandemic.

Star Wars: Battlefront 1-2 (2004-2005)

Star Wars evreninin efsanevi mekânlarında dolaşıp efsanevi maceralarına katılmak hoştu.

Mercenaries (2005)

Şu sıralar ikincisi de yapılan oyunda dünyanın dört bir yanında paralı askerlik yapıyorduk. Oyun bayağı iyi eleştiriler almıştı.

YÜZÜKLERİN EFENDİSİ: SAVAŞ MEYDANI

Lord of the Rings: Conquest, *Star Wars: Battlefront* serisi gibi fena olmayan bir referansa sahip Pandemic tarafından yapılan bir FPS. Aynı Star Wars - Battlefront ilişkisinde olduğu gibi, Conquest'in merkezinde de Yüzüklerin Efendisi'nin efsanevi sahneleri, kilit mücadeleleri, büyük savaşları var. Oyunun tek kişilik *kumpanyası* ("campaign" yerine önerimdir, tutulmazsa diğer önerim "sefertası") bizi bu büyük olayların ortasına fırlatacak ve kendimizi bir anda Miğferdibi'nde Eomer'in yanında savaşırken bulacağız örneğin. Miğferdibi ya da Minas Tirith gibi artık her detayını ezbere bildiğimiz olaylar dışında, "ya olsaydı?" sorularıyla hazırlanmış paralel senaryolar da olacak.





Binlerce yıllık Ent'im, böyle oyun görmedim.

MİKROFONU ONLARA UZATTIK

"Pandemic Studios'daki yaratıcı ekiplerimizin büyük savaş alanlarını hayata geçirmekte yıllar dolusu tecrübesi var. Deneyimimizi savaşçılar, okçular, büyücüler ve kale kuşatmalarıyla dolu bir fantezi evrenine taşımak istemiştik her zaman" diyor Pandemic'in genel müdürü ve kurucu ortağı Andrew Goldman ve devam ediyor (bu demeç veren insanların hep aynı şablonda konuşuyor olması çok garip değil mi?): "Elbette Yüzüklerin Efendisi'nden daha iyi bir fantezi evreni bulamazdık yeniden yaratmak Için."

"İtiraf etmeliyiz ki Yüzüklerin Efendisi evreninin fanatiğiyiz" diye o sırada lafa atlıyor şirketin diğer kurucu ortağı olan Josh Resnick (lafa atladığını tamamen uyduruyorum). "Devasa, zengin ve aksiyon yüklü oyunlar yaratma konusundaki tecrübemiz sayesinde Conquest, hayranlara tam olarak istedikleri şeyi verecek: Epik savaşları –hangi taraftan oynarlarsa oynasınlar- kılıcın, yayın ve büyünün tam kontrolü sayesinde gerçeğe dönüştürmek." Evet, uzun cümleler kurarken Türkçe'ye pek hakim olmayabilir ama bu kötü oyun yaptığını göstermez, baştan yargılamayalım adamı.

bekliyor musunuz? 2009'dan önce çıkmayacağını söylesek şimdilik? Ubisoft bu kadarını açıkladı. > CoD'ün PC harita paketi çıktı. Hem de ücretsiz. > 2'nci oyunun çıkmasına bile daha 1 yıldan fazla var >>

Oyunda tek bir karakter üzerine inşa edilmiş ve takip eden bir hikâye olmayacak ki bu birçok oyuncuyu üzecektir sanıyorum, beni üzdüğü gibi. Bunun yerine Savaşçı, Okçu, Scout ve Büyücü sınıflarından birini seçerek başladığımız görevlerde öldüğümüz anda sınıf değiştirmek gibi imkânlarımız olacak. Yani tek bir karakterle özdeşleşmek yerine, farklı oyun deneyimleri yaşamamız teşvik ediliyor. Ayrıca çeşitli görevlerde Aragorn ve Gandalf gibi kahramanları da yönetebileceğiz.

Conquest'in ilgiye değer yanlarından biri, oyuncuya LotR oyunlarında ilk kez olmak üzere kötülerin tarafında da oynama şansı vermesi. Dolayısıyla yukarıda kurduğum cümlenin yanına Sauron'u, Saruman'ı, Balrog'u eklemek durumundayım. Moria'da Gandalf'la yapılan bir dövüş gerçekten çok heyecan verici geliyor kulağa.

Oyun hakkında beni en heyecanlandıran noktalardan biri, multiplayer'a verdiği önem ve getirdiği yeni fikirler oldu. Klasik deathmatch türevlerinin dışında, 4 oyuncuya kadar co-op kumpanya modu, sadece kahramanların katıldığı deathmatch ve en güzeli, Yüzüktayflar tarafından kovalanan bir Yüzük Taşıyıcısı'nın olduğu "Ring Bearer" modu olacak oyunda. Özellikle sonuncusunun ne kadar eğlenceli olabileceğini düşünsenize (lütfen)?

BİR YÜZÜK İÇİN DEĞER MİYDİ TÜM BUNLARA? PARANIN GÖZÜ KÖR OLSUN

Oyun dünyasını da Yüzüklerin Efendisi evrenini de derinden sarsacak bir oyun olmayacağı kesin Conquest'in ama vaatlerini sorunsuz biçimde gerçekleştirebilirlerse bize çok eğlenceli saatler yaşatabilirler. Grafiklerinin de oldukça temiz gözüktüğünü son bir not olarak ekleyelim. Bu yazıyı olmazsa olmaz kapanış cümlesiyle bitirmekten başka bir şey kalmıyor geriye: Ne dersiniz, *hepsine hükmedecek tek oyun* bu olabilir mi? (gerçekten de bunu yaptım)

KISACA

Tür: FPS
Yayıncı: Electronic Arts
Platform: 360, PS3, PC, DS
Çıkış tarihi: 2008'in son çeyreği
Web: www.pandemicstudios.com/conquest



Evet, bu ekran görüntüsünde de vurgulandığı üzere 20 saat olacak oynama süresi.

ZOMBİ KESMEK IRKÇILIK SAYILIR MI?

Çıkmasına bir yıl kala Resident Evil 5, ırkçı damgası yedi. Sebep oyunun Afrika'da geçmesi ve ana karakterimiz Chris Redfield'ın zenci köylüleri öldürmesi. Ama tartışmayı başlatanların atladığı ufak bir ayrıntı var: Karakterimiz köylüleri siyah oldukları için değil, zombi oldukları için öldürüyor ve R.E bunu yıllardır yapıyor!

Muhtemelen oyun hakkında duymayı bekledikleri en son eleştiri bu olduğundan, Capcom yetkilileri uzun süre tartışmaları sessizce ve şaşkınlıkla (ikinci kısmı atıyor da olabilirim) izledi ama arkası kesilmeyince bir açıklama yapmak zorunda kaldı. Özetle "yanlış anladınız bizi" diyen prodüktör Jun Takeuchi, böyle bir iddia yüzünden oyunun geçtiği yeri değiştirmeyeceklerini de ekledi. Not: Kayda değer bir bilgi isteyenleri de eli boş bırakmayan derginiz Oyungezer, yapılan son açıklamaya göre Resi5'in yaklaşık oyun süresinin 20 saat olacağını bildirir.



HIZA İHTİYACIM VAR, GİZLİCE

Soğuk savaş yıllarında Rusya'da görev yapan hız manyağı bir Amerikan ajanının maceralarla dolu yol hikayesini anlatan bir oyun yapacak olsanız adını ne koyardınız? Mesela Need for Speed: Undercover iyi giderdi, değil mi? Peki yeni NFS'nin hikayesi böyle bir şey mi? Tabii ki hayır. Undercover isminin seçilme sebebi, oyunda polisle köşe kapmaca oynama yüzdemizin abarmış olması (ama yine de çok saçma). EA'in başkanı John Riccitello, NFS: Undercover için şimdilik bilgi vermeyeceklerini ama oyunda "hikaye içine gömülmüş çok güçlü bir görev altyapısı" olduğunu söylüyor. Ayrıca Pro Street'i kendilerinin de beğenmediğini itiraf ediyor Riccitello ve aynı hatayı bir daha yapmayacaklarına söz veriyor.



40drc ATEŞ



Bioshock'un baş programcısı Chris Kline.

"Bazı insanlar süreç içinde devamlı batırmanın ve çıkış tarihini sürekli ertelemenin bir oyun yapmak için iyi bir yol olmadığını söylüyor. Oysa bu benim için iyi bir oyun yapmanın tek yolu."

"Ben George Lucas gibi bir dahi değilim, MGS'nin sonunu önceden bilmiyordum. Her oyunda konuyu bağlamaya çalıştım ama bunu ancak dördüncü oyunda başarabildim."



MGS'nin yaratıcısı Hideo Kojima.

TOP 20 PC

Barbarlar vahşi çığlıklar eşliğinde listeyi işgal ediyor, Simsler düşüyor, yeniler geliyor.

1 Football Manager 2008
Sega
Futbol hem tüm Avrupa'yı hem de bilgisayarlarımızı esir alıyor, hala.

02	Age of Conan: Hyborian Adventures	Sega	Yeni
03	Sins of A Solar Empire	Kalypso Media	Yeni
04	Mass Effect	EA	Yeni
05	Alone in the Dark	Atari	Yeni
06	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Düştü
07	Civilization IV Complete	2K Games	Düştü
08	The Sims 2: Freetime	EA	Düştü
09	Lego Indiana Jones: Original Adventures	Lucas Arts	Yeni
10	WoW: Battle Chest	Blizzard	Düştü
11	The Sims 2: Double Deluxe	EA	Yükseldi
12	Race Driver: Grid	Codemasters	Yeni
13	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	EA	Yeni (hım)
14	WH40K: Dawn of War Soulstorm	THQ	Düştü
15	The Sims 2: Bon Voyage	EA	Düştü
16	Championship Manager 2008	Eidos	Düştü
17	Assassin's Creed	Ubisoft	Düştü
18	Crysis	EA	Düştü
19	Age of Empires III	Microsoft	Yeni (hımm)
20	Medieval II: Total War- Gold Edition	Sega	Düştü

>> ama Take Two sözcüleri Bioshock 3'ten bahsetmeye başladı sağda solda. > Godfather II'nin detayları gelmeye başladı. Yapım ekibinin yeni lideri, James Bond oyunlarından tanıdığımız Hunter Smith.





İNCELEME, ÖN İNCELEME ARASI BİR ŞEY.. BİZ DE BİLMİYORUZ ÇÜNKÜ O...

SPORE CREATURE CREATOR

ADAM OLACAK OYUN CREATURE CREATOR'UNDAN BELLİ OLUR

-YİĞİTCAN ERDOĞAN

Bir oyunun nesinden etkilendiğinizi anlatmanız kolaydır değil mi? Öyle olmalı, yaptığımız işin temeli bu çünkü. Bir oyun beni etkiler, etkilemez veya tiksindirir ve ben de size klavyemin tuşları elverdiğince anlatmaya çalışırım bu hissi. Grafiktir bazen beni sarsan, hikayedir veyahut başka bir şey. Peki bu? Creature Creator? Tüm yaptığımızı anlatsam iki kelimeye sığar yahu: Yaratık yaratıyoruz. Onun yerine beni CC'nin nasıl etkilediğini şöyle anlatacağım size: PC'mde şu an *Civilization IV, Medieval II: Total War, Grand Theft Auto III* ve *EverQuest II* kurulu. Bu oyunların hepsi offline veya online, devasa oyunlar. İçlerinde yaşayabileceğim enstantanelerin haddi hesabı yok. Ama ben onun yerine iki gündür deliler gibi Creature Creator'da vakit geçiriyorum. Oynadığım bir şey yok, oynama fiili yetersiz: Vakit geçiriyorum resmen. Ve arkamda bıraktığım her saniyede tek bir şeyi anlıyorum: Spore şimdiye dek oynadığım en iyi oyun olacak. Nokta.

İKİ BAŞLI KOALA, ÜÇ KOLLU YILAN

Çünkü bunu yaratığı yaratmaya ilk başladığımda bile hissedebiliyorum, ilk önce sadece vücuda bakıyor olmama rağmen. Omurgasını tutup çekiştirerek, boynunu iki kısımdan uzatarak kabaca bir şekil vermeye çalışıyorum. Kenarda birtakım değerler var, kafamı kaldırıp bakıyorum. Saldırı, Yetenekler, Sosyal, Sağlık ve Beslenme. Bunları şimdilik boş verip vücutla oynamaya devam ediyorum, tatmin olduktan sonra soldaki pencereden ağızları seçip seçeneklerime bakıyorum. Seçeceğim ağza göre yaratığımın çıkaracağı ses ve beslenme şekli belli olacak. Bir gaga seçiyorum, yaratığım otçul oluyor. Gözlere geçiyorum, kısılmış ve bilge bakan bir çift göz uygun gider diye düşünüp gaganın iki tarafına yapıştırıyorum. Yaratığım sevindiğini belli ederek bağırıyor. Kol bacak için de iki bacaklı ve iki kollu bir yaratık düşünüyorum, ince kollar ve bacaklar uygun gider. Sonra pençe kısmına geçiyorum. Yapacağım pençe seçimine göre yaratığım şirin, saldırgan ya da sinsi olacak. Ben insan eline benzeyen bir tane seçiyorum, tamam kuş motifine pek uymadı ama eğlenceli. Sonra da ayağa geliyor sıra. İnsan ayağı seçiyorum, şimdi bildiğin homosapiens oldu bu. Çok hızlı değil, yani daha hızlı olmasını sağlayacak şeyleri seçmedim ama yine de eğlenceli işte. Şimdi sıra saldırı araçlarında... Bir tek boynuz veriyorum yaratığıma, bu ona bir saldırı gücü verecek. Sonra arka bölüme zehir fırlatan bir şey koyuyorum, hahah, Spit'i var artık. Detaylara gelip bir çift de kanat taktım mı, Glide yeteneği var, oh, artık rahatım. Bu yaratığımla uygarlık kurmaya başlamak için Spore'u beklemeliyim ama şimdilik onu zıplatmak falan da yetiyor. Eğer uygarlığı kursaydım amaçlarıma daha uygun şeyler yaratırdım, daha sinsi belki, kamuflaj için uygun birkaç eklenti, diz kapaklarına zırh, daha korunaklı olması için. Farklı tepkiler için farklı etkiler.

Spore geliyor arkadaşlar. Tek kelimeyle geliyor. Ve ben sabredemiyorum, tüm endüstriyi tokatlayıp "oyunlar oyuncuda keşif duygusu yaratmalıdır arkadaş, sinematikliği yönetmenlere bırakın" diye bağıracak oyun için deliriyorum basitçe. Ama bu beklenti sürecinde yanımda CC'nin olması biraz teselli ediyor beni. Evet, Spore'un oynadığım en iyi oyun olacağından eminim çünkü sadece CC bile oynadığım en eğlenceli "şeylerden" biri. Will! Çabuk çıkar oğlum Spore'u, sabredemiyorum yahu!





OGZ SPORE KABİLESİ



WHITEARM

Uzun boyuyla düşmanları korkutan bir yaratıktır ama aslında çok dost canlısıdır. Otoburdur, Yeşilaycıdır, sevdiği yemekleri tüm kabileyle zorla paylaşır.



TUKALIPTÜS

Whitearm gibi dost canlısıdır ama onun kadar korkunç değildir. Saldırısı yoktur ama çiğnenmesi zor olduğu için saldırıya da uğramaz. Lipres'in dogal eşidir.



LIPRES

Doğal ekolojideki görevi genç ve tecrübesiz yaratıkların anıt yazıtlarını tashihleme.. ee yok, düzeltmektir. OGZ kabilesindeki her yazıt ondan geçer. Tukaliptüs'ün doğal eşidir.



BİSİRİN

Gezgin yaratık. Bukalemun gibi her ortama ayak uydurabilir, alışveriş merkezlerinde de, sanat alanlarında da görülür. Acayiptir.



GOYUN

Spore evreninde de var olan ilahi yaratık. Bilinen her güce sahiptir ama kullanmaz. Onu yaratan ırkın lideri Erden Adama'ya ulaştığımızda "şimdi çok pişmanım" dedi.

NWN2'DE ZEHİR FIRTINASI

Neverwinter Nights'ın ikinci genişleme paketi yıl sonunda geliyor. Pakette neler olduğuna bakmadan önce bir defa isminin süper olduğunu söylememiz gerek: Storm of Zehir. Toplam 15 saatlik bir ana senaryo içeren genişlemenin (adamlar bir paketle bile oyun süresi açısından bir sürü oyunu ikiye katlayabiliyor, helal olsun) en heyecan verici yanı, Icewind Dale ve Baldur's Gate'te olduğu gibi tüm ekibimiz üzerinde tam bir hakimiyetimiz olması ve üyelerin her birini kendi tercihlerimize göre şekillendirebilmemiz. Ayrıca oyunu çizgisel olmaktan kurtaracak bir de formül düşünülmüş: Güvenilir Sword of Coast toprakları ve düşman yaratıklarla dolu Samarach ormanları arasında kafamıza göre yolculuklara çıkabilecek ve yeni yerler, yeni hikayeler keşfedebileceğiz. Aslında Storm of Zehir'i beklemek için daha bir sürü sebep var ama ayrıntılara boğulmadan, sakince beklemek en güzeli.

> Duke Nukem Forever'ın yapımcısı 3D Realms yine yan çizmeye başladı: "Oyunu E3'te göstermemiz söz konusu değil." Halbuki altı ay önce söz vermişlerdi buna. > Spore'un koleksiyon versiyonu >>

SAVAŞ KAFAMIZA KAFAMIZA VURACAK

CRYTEK'TEN YAPIMCI BERND DIEMER'E CRYSIS WARHEAD'DE EN ÇOK MERAK ETTİĞİMİZ 3 SORUYU SORDUK

Belki hâlâ Crysis'i oynamadınız, çünkü bilgisayarınızı yenilemeye hazır değilsiniz. Eğer öyleyse, size kötü haberlerimiz var. Oyunun genişleme paketi Warhead birkaç ay sonra geliyor ve o zamana kadar Crysis'i oynamış, bitirmiş ve kenara kaldırmış olmanız gerek. Peki neden mi oynamalısınız bu oyunu? Crytek ekibinde yapımcı olarak görev alan Bernd Diemer'la yaptığımız kısacık röportajda bu soruyu sormadık ama verdiği yanıtlardan siz kendi gerekçenizi bulup çıkartırsınız nasılsa.



Crytek'in yapımcılarından Bernd Diemer

OGZ: Crysis'in Türkçe versiyonu harikaydı. Yeni oyunu da Türkçe oynayabilecek miyiz?
Bernd Diemer: Crysis'in Türkiye'deki başarısından çok memnunuz ve Warhead'in daha da iyi olmasını umuyoruz. Elbette Warhead tamamen yerelleştirilmiş bir Türkçe versiyonla gelecek. Biz Crytek'iz sonuçta :)

OGZ: Warhead'in sistem gereksinimleri daha ulaşılabilir olacak mı yoksa eklenen yeni efektlerle beraber daha da mı yüksek olacak?
B.D: Bu kez orta seviyeyi tutturmak için çok uğraşıyoruz. "500 Euro'luk Warhead PC" adını verdiğimiz bilgisayarda (ki bu alette Core2 Duo 2.53GHz, 1GB RAM, 8800 GT var) sorunsuz çalışacak Warhead, hedefimiz bu. Oyunumuzu, olabilecek en makul seviyede, mümkün olduğunca çok insana oynatmak istiyoruz, bu yüzden bu hedef için çok çalışacağımızdan emin olabilirsiniz. Aynı zamanda Warhead isminin de çağrıştırdığı gibi yoğun bir aksiyonla gelecek, dolayısıyla işimiz gerçekten pek kolay değil.

OGZ: Warhead'in hikâyesi hakkında birkaç ipucu verebilir misiniz? Psycho'yu mu kontrol ediyoruz? Hikâye kaldığı yerden mi devam ediyor yoksa paralel bir öykü mü anlatıyorsunuz? *(Dikkat: Spoiler!)*
B.D: Warhead'de Çavuş Sykes'ı, kod adıyla söylersek Psycho'yu yönetiyoruz. Hikâye orijinal Crysis'e paralel gelişiyor. Oynarken, Sykes'ın Crysis'teki uçak gemisinde bir Alien exosuit'iyle bulunduğunu öğreniyoruz. Adanın öteki tarafındaki yaşam Sykes'ın kişiliğine çok uyuyor: Gürültülü, hızlı ve agresif. Warhead'de bunu yansıtan bir oynanış olmasını istiyoruz ama bir yandan da Crysis'i Crysis yapan ana değerleri, özellikle de Nanosuit ve Sandbox'ın verdiği özgürlüğü korumaya çalışıyoruz.

BEATLES KAVGASI

Rock Band ve Guitar Hero'nun yapımcılarına size oyun piyasası mı dar geliyor, yoksa müzik piyasası mı diye sormak lâzım. Zira bu iki oyun arasındaki kavga bir türlü bitmiyor. İki yapımı karşı karşıya getiren şey bu kez Beatles. Yıl sonunda çıkacak olan Guitar Hero: World Tour'da Beatles şarkılarına yer vermek isteyen Activison, şarkıların oyunda kullanım hakları için Apple Corps.'a başvurduğunda karşısında MTV Games'i (henüz resmen açıklanmamış olsa da Rock Band 2'yi yapıyorlar) buldu. İki firma, karşılıklı fiyat artırarak Beatles şarkılarını ele geçirmeye çalışıyor bugünlerde ama büyük olasılıkla ikisi de alamayacak. Çünkü iTunes da dahil olmak üzere şimdiye dek efsane grubun şarkılarını dijital platforma taşıyabilen çıkmadı.



Resimdeki tek hatayı bulunuz.

+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Çok Yaşa Blizz!

Diablo III duyuruldu! Ah siz bunu zaten kapakta görmüştünüz ama olsun. Nicedir beklediğimiz büyük bir haberdi bu.

Deliye Her Gün Savaş

EA, yapımı süren dört Battlefield oyunu olduğunu açıkladı. Team Fortress 2'ye fazla benziyor diye BF: Heroes'u gözünüz tutmadıysa bile artık yeni BF'yi beklemek için üç sebebiniz daha var.

Bizi de Mahkemeye Ver Jack!

Her GTA için itinayla ve defalarca toplatılma davası açan senatör Jack Thompson'ın bu hakkı elinden alındı. Florida Mahkemesi'nin aldığı karara göre Thompson 10 yıl boyunca dijital eserlere dava açamayacak.

Gears of War Emin Ellerde

Yapımı açıklanan Gears of War filminin yönetmen koltuğuna Die Hard 4 ve Underworld'e de imzasını atmış olan Len Wiseman oturacak. Yanarlı dönerli, güzel bir film bekliyoruz kendisinden.

Hani Sahibinin Sesi?

Ubisoft'un Splinter Cell Convinction'la ilgili sessizliği bizzat oyunun kahramanı Sam Fisher'a da yansıdı. Fisher'a sesini veren usta Michael Ironside'ın oyunda yer almayacağı haberi geldi.

Atari'yi Kızdırdılar

Alone in the Dark'ın çıktığı günlerde Atari, oyunu korsan kopyadan inceledikleri gerekçesiyle bazı Avrupa sitelerini mahkemeye verdi. Ama sözkonusu siteler, sebebin düşük not vermeleri olduğunu iddia ediyor. Biz bilmeyiz.

Age of Conan'da Göğüsler Çekti

AoC'yi kadın karakterle oynayanlar bir sabah, göğüslerini küçücük kalmış buldular. Ve niyeyse paniğe kapıldılar! Funcom derhal müdahale etti, kod hatasından kaynaklanan küçük göğüs problemi giderildi. (Biz niye üzüldük şimdi peki?)

Lucas N'aptın Sen!

Lego: Indiana Jones'un piyasaya çıkmasından hemen sonra LucasArts'tan yaklaşık 100 kişinin işten çıkartıldığı duyuldu. Oh, oyun bitince hazırlayanların kıçına bas tekmeyi! Çok çok ayıp.

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar

>> Galactic Edition duyuruldu. Yapım hikayesi, belgesel, poster gibi ekstraları olacak bu 80 dolarlık paketin. > Half-Life 2: Episode 3'ün yakın bir zamanda gün ışığıyla tanışma şansı olmadığı ortaya çıktı.


-1-


-2-


-3-


-4-


-5-

FRAGMAN-YAĞI

VERSİYON: 01

SPACE SIEGE

"Oyun Fragmanlarını Sıkıp Yağını Çıkartan" köşemize yeniden hoşgeldiniz! Bu ayki zavallı yavrumuz, Chris Taylor'ın yeni oyunu Space Siege'in en son fragmanı. Kendisini bu ayki DVD'mizde bulabilirsiniz.

SAHNE -1-

10 Haziran 2202'de Kerak ırkı dünyanın çekirdeğini patlatarak, gezegenimizi yok etmeden dakikalar önce, şehir büyüklüğünde 5 gemi fırlatılır. Toplam 100.000 insanı kurtarıp, insan soyunu devam ettirmektir amaç. Ama bunlardan sadece Armstrong Kerak ablukasından sıyrılabilir. Sadece 20.000 insan kurtulmuştur. Yörüngeden kaçamadan, bir Kerak çıkartma gemisi Armstrong'a yapışır.

SAHNE -2-

Tüm zamanların bu en değerli kargosunu korumak, geminin baş mühendisi Seth Walker'a düşer ve mühendisliğine bakmadan alır silahı eline. İsminde "Siege" geçen bir oyundan bekleyeceğiniz üzere, yüzlerce item, geniş bir yetenek ağacı ve öldürülecek zibilyon tane yaratık var. Seth'in bu sahneden "büyruuun, aile salonumuz mevcuttur" diye bizi buyur etmesinden ne kadar istekli olduğu da anlaşılıyor.

SAHNE -3-

Bu noktada Space Siege, "İnsanı insan yapan nedir" gibi derin bir soruya da giriyor. Giderek güçlenen yaratıklara karşı durabilmek için sibernetik parçaları vücudunuza monte ederek insanlığınızı kaybetmeyi göze alacak mısınız? Eğer bunu yaparsanız, oyun daha kolaylaşır. Ama hem NPC'lerin size karşı olan tavrı değişir, hem de oyunun sonundaki büyük sürprizi kaçırma tehlikesi altına girersiniz. Bu sürprizin ne olduğunu biz bilmiyoruz ama sadece "saf insan" olarak kalanların görebileceği bir şeymiş.

SAHNE -4-

Yani bu hale gelirseniz, göremeyeceğiniz kesin.

SAHNE -5-

Chris Taylor, sadık PC oyuncuları için oyun yapmakta ısrar eden son şövalyelerden biriydi. Space Siege ile birlikte daha basit oynanışlı, daha az yoran oyunlar yapmaya başladığını da resmen açıkladı. (Bakınız nasıl da öldürüyor oyun sonu canavarını Seth… Evet, bu bir kehanetti.) Olsun, yeter ki oyun güzel olsun. Biz onu zorlaştırmanın yollarını da buluruz elbet… "Hanım, şu ellerimi arkadan bağlar mısın rica etsem, burnumla oynayacağım bu oyunu".

OYUNEZER!

BU ŞİRİN ÇIĞLIK TÜM GALAKSİDE YANKILANACAK!

Direk bir şey sorarak başlamak istiyorum sevgili okurlar, bir PC RYO'sundan ne beklersiniz? Uzun diyaloglar, derin, katmanlı hikaye, bir sürü seçim olanağı ve yanına çeşni olarak aksiyon. Peki ya *Gears of War 2*'den? İyi bir siper alma sistemi, öldürecek onlarca uzaylı, sonra öldürecek biraz daha uzaylı, kısa diyaloglar ve asker mantığı ilerleyiş. Peki bu ay incelediğimiz Mass Effect hangisini doğru yaptı biliyor musunuz? İkincisini!

ŞİRİN ÇİLEĞİ TOPLAMAYA GELDİM

Senelerin ayakta bırakacak kadar merhamet ettiği tek RYO firması BioWare, senelerdir beklediğimiz bu oyunu aksiyon arası diyaloga indirgemiş. İstisnasız her gezegende olay iki şekilde gelişiyor: Gezegene iniyoruz, gerekli adamı bulana kadar iki üç diyalogdan geçiyoruz, ardından adamı buluyoruz ve aksiyona dalıyoruz. Mako'yla, Mako'suz, her şekilde sentetik uzaylıları avlıyoruz, avlıyoruz ve onlar bitmedikçe seviniyoruz. Bu mudur bre! Hani seçim şansı, hani derin hikâye? Hiçbırı yok! Seçim şansını kaldırmış oyundan BioWare'deki amcalar, yerine de iyi asker, artiz asker ikiliğini koymuşlar, yani bildiğiniz kahraman, anti-kahraman, e ikisi de kahraman bunların? Ya hadi adam gibi hikaye yapmamışsınız, ortamdan çalıp çırpmışsınız, bari bırakın kendi hikayemizi yaratalım. Ben illa ki dünyayı kurtaran asker Shepard olmak zorunda mıyım be? Ben kötü adamın mantığını görüyorum, gerçekten, ciddi söylüyorum ki ondan yanayım. E her şeyi bırakıp ona katılamıyorsam niye kötu adama mantık yaptınız ki? Rolü siz belirliyorsanız ben neyi yapacağım ki?

Peki ya hikaye? İnanmazsınız ama az sonra anlatacağım şu hikaye oyunun içinde gerçekten var... Bir zamanlar Quarian diye bir ırk varmış. Bunlar bir robot ırk yaratmış, Geth adında. Bu Gethler Quarian'a başkaldırıp kontrolü ele geçirmişler ve Quarian'ın soyunu kurutmuşlar. Quarian da gezegen gezegen dolaşıp bir ev aramaya başlamış. Evet? Saylon be bunlar, ne Geth'i! Star Wars evreninin tartışmasız en özgün "kötü" adamı Revan'ı siz yarattınız BioWare, şimdi yarattığınız kötüler bunlar mı? Hayır, asıl kötü adam da aynı hesap: Vaktiyle galaksiyi koruyan bir örgütün üyesi olan bu adam, kötülüğü seçip eski üstün bir ırkın bir teknolojisinin peşine düşüyor... Malak mı bu adamın adı? Mass Effect'e sorarsanız Saren.

YİNE Mİ GARGAMEL?

Yan görevlere ne demeli peki? Yahu kardeşim bu kadar sıkıcı görevler olur mu be... Ya oyunu yapmayı Citadel'i bitirdikten sonra Epic'e mi verdiniz, nedir? Tüm yan görevler Mako'nun bir gezegene inmesiyle başlayıp bizim o gezegendeki üç veya dört noktayı gezmemizle son bulur mu? Hayır bir de grubumuza aldığımız karakterler de yan görev yaratmıyor doğru düzgün, aşk ilişkileri bile nezih değil. Karakterler tamamen her görevden sonra gidip geçmişlerini biraz daha araladığımız nesnelere indirgenmiş, Allah aşkına bundan daha iyisini Obsidian size göstermedi mi, yapmayın, etmeyin.

Ve hepinizin beklediği kısım... diyalog sistemi! Gelin size oyun içi bir anımı anlatayım. Bir adamın karısı asker ve ölmüş. Askeri üsse başvurmuş ve ona karısının cesedini vermemişler. Ben gidip sorduğumda rütbemden dolayı bana kadının üzerinde testler yaptıklarını söylediler. Seçeneklere baktım, "Ona söylemeliydiniz" var. Hah dedim, tamam. Ben onların mantığını anlamış olayım, emir-komuta zincirine uyayım ama yine de söylemeleri gerektiğine inanayım. Seçiyorum ve birden Shepard adamı boğazından duvara yaslayıp "Bir daha böyle bir şey olduğunda insanları karanlıkta bırakmayın!" diye bağırmaya başlıyor! Lan? Hani iyi askerdim ben, niye dayadım garibim emir kulunu duvara? N'aptı ki o? N'aptın ki sen Shepard? N'aptık biz Allah kahretmesin seni?

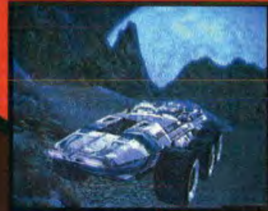
Mass Effect'in şu rezaletini görüyorum da... Ya BioWare *KOTOR 3*'ü yaparsa diye soruyorum kendi kendime. Düşünsenize aydınlık-karanlık falan yok, alıyoruz blaster'ı, Sith indiriyoruz devamlı kas yumağı savaş çarkları gibi. Arada gemiye dönüp iki karakterin geçmişini aralayıp birkaç Wookiee'yle sevişiyoruz, iki dramatik an sonra da oyun bitiyor. Yapma BioWare. "Yapma bunu bize" gibi değil, *KOTOR 3*'ü yapma. Mümkünse 360'a oyun yap artık sen, bize bulaşma, biz Obsidian'la idare ederiz. Sen yürü git. Pis.


"Özgünlükte Dünyayı Kurtaran Adam'ı geçeceğiz" -BioWare


Konseye küfretmişsin Shepard?
-Mouse kaydı amirim, bayramlarını kutlayacaktım.


Şirin aşkına! Yine bizim çocukları çorba yapıyor Gargamel.


"Action stations, action stations! Gethler yerimizi buldu, JUMP!"


Yan göreviniz bu. Başka bir şeymiş gibi gözükecek ama bu. Bu ya, bu! Ühüh.

AYIN EZENİ


Yiğitcan Erdoğan

Yiğitcan bir alev topudur. Maarif başarıları, Wiki turları, yakında başlayacak Amerika macerası ona yetmez. Dünyanın bütün müziklerini dinlemek, filmlerini izlemek, en küçüğünden en devasasına tüm oyunları oynamak üzere gelmiştir dünyaya. Ama bizi asıl korkutan, derginin her sayfasına sızmak konusundaki azmi.Adam bunu başarıyor da üstelik. Sonra ne oluyor? Canımızdan çok sevdiğimiz oyunlara gıydırıyor. Cık cık.

UBIDAYS

UBISOFT'UN 2009 MODEL OYUNLARINI TEST SÜRÜŞÜNE TABİ TUTTUK -GEZEN, OYNAYAN VE YAZAN: SİNAN AKKOL



Paris hakkında çok şey duymuş ve okumuş olabilirsiniz ama hiçbiri sizi bu şehrin güzellik ve asaletine hazırlayamaz. Sadece 36 saatliğine buradaydım, ancak bu kadarcık sürede bile hissediliyor: Bir büyüsü, gizemi var bu şehrin.

Da Vinci Şifresi'nin Paris'te başlayıp Paris'te bitmesinin bir sebebi var: Şanzelize Bulvarı. Bu bulvarın ortasında durup iki yöne baktığınızda, ufukta iki yapı görüyorsunuz: Bir tarafta Arc de Triomphe (Zafer Takı) ve diğer tarafta Louvre Müzesi... Bir tanesini gözünüze kestirip, "çok uzak gözükmüyor, ben buraya yürürüm!" derseniz vay halinize! Yarım saat sonra oraya vardığınızda, yapının devasalığı başınızı döndürüyor (bkz. bu sayfalardaki Arc de Triomphe). Birden ufukta merak uyandıran bir başka yapı görüyorsunuz, "Hah! İşte bu çok uzak gözükmüyor!" diyerek ikinci hatanızı yapıyor ve yürümeye başlıyorsunuz... Bu yanılgı 5-6 kez tekrarlanıyor.

Adamlar bu bulvarı öyle bir inşa etmiş ki, hem inanılmaz bir simetriyle dümdüz gidiyor ve ufukta dönerek kayboluyor, hem de bütün bu dümdüzlüğün içinde insanı büyüleyecek detaylar saklıyor. Louvre Müzesi'nin girişindeki cam piramitlerden büyük olanı tam ortalayarak yüzünüzü Şanzelize'ye dönerseniz, kilometrelercelik bir düzlük boyunca birbirini ortalayacak şekilde hizalanmış önce bir tak, sonra bir dikilitaş, devasa bir dikdörtgen şeklinde ikinci bir tak ve çok daha uzakta bu geçidi de çerçeveleyen bir başka tak görüyorsunuz. Şehre hem gizem katan hem de planlı yapılaşmanın anlamını gösteren bu dizilimi bir kez farkettiniz mi, Paris kafanıza yapışıp kalıyor.

Ama biliyorum siz şimdi "yediğin içtiğin senin olsun, bize gördüklerini anlat" diyorsunuz bana. Gerçi ben de öyle yapıyordum, ama anladım ben sizi. Ubidays'deki güzelliklerden bahsetmemi istiyorsunuz. Yepyeni, muhteşem onlarca oyundan, çıtı pıtı Parisli Boothbabe'lerden dem vurmamı bekliyorsunuz. Ama azıcık hayal kırıklığına uğramak üzeresiniz. Neden? Çünkü Ubidays bir E3 değil. Onunla karşılaştırılabilecek bir organizasyon hiç değil. Oyun sektörünün tartışmasız en büyük olayı E3'tü, taa ki iki yıl öncesine kadar. Çılgın partilerle başlayan, sonra da bir ses ve görsellik denizi içinde üç gün devam eden bu organizasyon küçülüp kuşa döndüğünden beri E3'ün kendisi de dahil olmak üzere, hiçbir oyun buluşması E3 tadında değil. Firmalar artık E3'e katılmak yerine, sadece kendi oyunlarını sergiledikleri, kontrollü, daha seviyeli ama çok daha durgun organizasyonları tercih ediyor. Zaten Blizzard'ın Blizzcon'u, id Software'in QuakeCon'u vardı yıllardır, şimdi bunlara Capcom'un Captivate'i, Sony'nin Gamers' Day'i ve UbiSoft'un Ubidays'i de eklenmiş durumda. Ubisoft, Ubidays için oldukça güzel bir mekan seçmiş: Louvre Müzesi'nde bir gece yarısı buluşmasıyla başladı 1,5 günlük organizasyon. Bulunduğumuz mekanın ruhuna uygun olarak, Ubidays'in ana teması da "sanat"tı. Devasa ve boş tuvallere, içi boş çerçeveler asıldı ve bu boş çerçevelerin içine çeşitli Ubisoft oyunlarının artwork'leri yansıtıldı. Los Angeles'ın "çılgın oyun fuarı" temasından oldukça uzakta olduğumuz belliydi. İki saat boyunca Ubisoft'un önümüzdeki bir yıl içinde çıkacak tüm oyunları konuşuldu ve tanıtım videoları gösterildi. Ama bu sadece başlangıçtı. Tuvallerden yansıyan her bir detayın ne ifade ettiğini öğrenmek için ertesi güne kadar beklememiz gerekecekti.



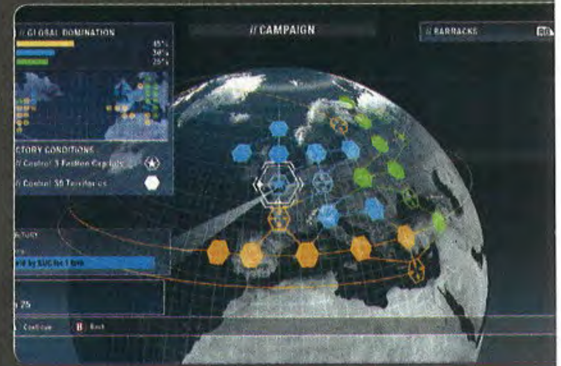
TOM CLANCY'S ENDWAR

BEN ZATEN YEMEĞİN DE en sevmediğim yerinden başlarım, bu yüzden Ubisoft'un oyunları arasından ilgimi en az çeken oyun olan EndWar'la başladım incelemeye. Tom Clancy evreninden çıkacak bu ilk strateji, esasen PS3 ve 360 için yapılıyor. Oyunun en ilginç özelliği, tamamen ses kontrolüyle oynanabilecek olması. Oyunla birlikte bir kulaklık/mikrofon seti geliyor ve oyunu tamamen bu mikrofona emirler yağdırarak yönetebiliyorsunuz.

Kulağa biraz zorlama gelen bu yöntem ne kadar iyi çalışıyor peki? Bizzat denediğim için şunu söyleyebilirim: Gayet iyi çalışıyor. Savaş alanındaki her birim bir harfe atanıyor (oyunda üretim yapmak ve bina dikmek yok) ve verdiğiniz belli komutlarla hedefe yönlendiriliyor. Mesela bir tank müfrezesini düşmana saldırtmak için, kamerayı saldıracağınız düşmana çevirip "UNIT A ... ATTACK ... HOSTILE" şeklinde İngilizce olarak komutunuzu veriyorsunuz. Veya bir birim saldırı altındaysa, bunu ekranın altında görüyor, sesli olarak uyarı alıyor ve "CAMERA ... UNIT B" diyerek kamerayı derhal oraya gönderiyorsunuz.
Tabii bir oyunu, özellikle de bir strateji oyununu bu şekilde yönetmeye alışmak hiç kolay değil. Özellikle İngilizce telaffuzunuz kötüyse, birimleri değil doğru hedefe saldırtmak, yerinden kıpırdatmanız bile mümkün değil. Ancak düzgün bir İngilizce'yle oyunu ses kontrollü oynayabiliyorsunuz. İsterseniz baştan sona joypad'le de oynayabilirsiniz ama sesle kontrol etmek gerçek bir komutan gibi hissettiriyor, hem de daha hızlı. Başlarda zorlansam da, ikinci tur oynayışımda ordularım, yok olana kadar verdiğim yaklaşık 50 komutun 45'ini anladı.

Tabii ki fare/klavyenin hızının ve esnekliğinin olmadığı oyundan bir *Supreme Commander* karmaşıklığı beklemeyin. Çok basit bir taş-kağıt-makas sistemi var karşınızda: Helikopterler tankları, tanklar piyade taşıma araçlarını, piyade taşıma araçları da helikopterleri yiyor. Ayrıca her iki tarafın da kullanabildiği özel saldırıları var. Benim muhteşem oynayışım, 300 metre öteme nükleer füze atmamla sona erdi.

Oyun dünyanın önemli şehirlerinde geçiyor (demoda sadece Paris vardı) ve tüm dünyanın gözüktüğü taktik haritada görülüyor. Buradan bir sonraki saldırınızı hangi şehre yapacağınızı, nereyi savunacağınızı seçebiliyorsunuz. Bu taktik harita üzerindeki oynanış *Gizli Hedef (Risk)* kıvamında devam ediyor ve işin güzel yanı, bir savaşta yönettiğiniz birimler ömürleri yettiğince sizinle kalıyorlar. Çeşitli upgrade seçenekleri ve eğitim programlarıyla hem şehirleri, hem de birimleri güçlendirebiliyorsunuz.



Oyunun demosunu oynadığım yarım saatlik süre, bende az da olsa bir merak uyandırdı. Tabii ben daha çok hikayesi olan (*Starcraft 2*) veya yapay zekasıyla emdiğimiz sütü burnumuzdan getiren (*Supreme Commander*) stratejileri sevdiğimden çoğunlukla sıkıcı olan Tom Clancy evreninde, sulandırılmış ve basit oynanışlı EndWar'a kayıtsız kalmayı tercih ediyorum. Ancak strateji oyunlarını yönetmek konusunda acı çeken konsolcular için ideal olduğu kesin. EndWar'un PC'ye çıkacağını da ben demoyu oynarken brifing veren Eric Damien Vernet'in ağzından almayı başardım. Ancak PC'de nasıl olacak, ses kontrolü olacak mı, bu kısım henüz bir muamma.



RAYMAN RAVING RABBIDS: TV PARTY

KAFAMDA (MİDEMDE DE OLABİLİR) parlamaya başlayan "Ne yiyebilirim buralarda?" düşüncesi bir anda şu sesle bastırıldı: "Bu, poponuzla yönetebildiğiniz ilk oyun!" Hakikaten de öyle! Şovda oynanabilen bölümlerden birinde, bir ineğin üstüne binerek bayırdan aşağı kayıyorsunuz. Ve bu bölümü WiiFit'in Denge Tahtası üzerine oturup "popunuzu kullanarak" oynuyorsunuz. DT'nin üstüne oturduğunuzda ağırlığınızı ne tarafa verirseniz, bayırda o tarafa yönleniyorsunuz. Çok zekice! Gösterilen bir diğer mini oyundaysa Nunchuck ve WiiMote'u birer elimize alarak ekrandaki dans figürlerini tutturmaya çalışıyoruz. TV Party'nin son halinde çeşitli televizyon şovları, diziler ve reklamlarla dalga geçen 50 tane kafayı kırmış mini oyun olacak. TV Party dört kişilik oynanışıyla ev partilerinin en büyük çılgınlığı haline gelebilir gibi gözüküyor.





BEYOND GOOD & EVIL 2

Beyond Good & Evil (BG&E) gibi muhteşem bir oyunun satıştaki başarısızlığını tamamen Ubisoft'a bağlıyorum ben. Çünkü oyun ilk çıktığında Ubisoft'un basınla ilişkiler departmanı oyundan bihaberdi. Hatta bir rivayete göre basın toplantısında "BG&E'nin devamı ne zaman gelir?" sorusuna bir Ubisoft PR'ı *"hani şu fotoğraf makineli, yeşil kılıklı kızın olduğu oyun mu?"* diyerek gayet mesnetsiz bir cevap vererek oyunun geleceğinin ne kadar karanlık olduğunu göstermiştir.

Oyuncuların gözündeyse BG&E bir efsanedir. Fantastik, hatta masalsı bir dünyada geçen gayet ciddi, gayet dolu bir hikayesi vardı. Gazeteci ana karakterimiz Jade, onun domuz kılıklı tamirci yardımcısı ve diğer unutulmaz karakterleriyle, Nintendo'nun *Zelda*'sına taş çıkartacak zenginlikte bir oyundu. Ama satışlar bekleneni veremeyince, BG&E'den de ümidi kesmiştik.

Ta ki bu yılki Ubidays'e kadar. Tıpkı lezzetli bir pastanın yemeğin sonunda verilmesi gibi, konferansın en sonuna saklanan videosu, Michael Ancel'ın yeniden işin başında olduğunu gösterdi. Beni en çok şaşırtansa, ilk oyunun o masalsı, çizgifilmsi grafik yapısının, daha gerçekçi bir şekle dönmüş olmasıydı (*Prince*'in yapımcılarıyla grafikerleri değiş tokuş yapmışlar gibi sanki :). Şimdilik ortalıkta bu güzel videodan başka bir şey yok, onu da bu ayki DVD'mizde seyredebilirsiniz.

UBISOFT'UN BÜYÜK PROJESİ: AVATAR

Aliens'ın da yönetmeni olan James Cameron'un aynı isimli, sır gibi saklanan bilim kurgu filmiyle aynı zamanda çıkacak bu oyunun Nickelodeon'daki Avatar çizgifilmiyle alakası yok. Oyun "stereo görüntü" denilen bir teknolojiyle "gerçek 3D kullanılan ilk oyun" olacak. Aslında bu Samsung'un ve Nvidia'nın eş zamanlı geliştirdikleri "3D görüntülü TV ve ekran kartı sürücüleri"yle çakışan bir haber. Dolayısıyla büyük ihtimalle standart çift renkli 3D gözlüklerle ekrandan taşan üç boyutlu bir görüntü elde edilecek. Ancak şimdilik bunu açıkça söylenmekten çekiniyorlar. Proje o kadar gizli ki, oyunun ilk ekran görüntülerini ancak 2009 ortasında görebileceğiz. Filmin ve oyunun 18 Aralık 2009'da eş zamanlı olarak çıkmasını bekliyoruz.







BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

BiA 3 gösteriminde, oyunun askeri danışmanı Amerikan Ordusu'ndan Yarbay tüm salona bas bas bağırıyordu "Haydi hep beraber söylüyoruz: HEP BİRLİKTE SAVAŞACAĞIZ! GERİ DÖNMEK YOK!... OLMADI, DAHA YÜKSEK SESLE!" Tabii "işimdeyim gücümdeyim" modundaki Avrupa basını gaza gelmediğinden salondan beklenen tepkiyi alamadı. Bu sırada yanımdaki editör kulağıma eğilip "geçen yıl da tıpatıp aynısını yapmışlardı... Bari salonu bağırtacak yeni bir cümle bulsalardı en azından..." dedi.

Gearbox'a hak veriyorum, bir salon dolusu oyun basınını bağırtmaktan çok daha önemli bir problemleri var: Brothers in Arms 3'ün çıkışı çok gecikti. Ayrıca grafiklerde inanılmaz sorunlar var: Demo versiyon gece ve yağışlı bir ortamda geçiyordu. Her şeyin üstünden akan su efekti, arkasında kalan binanın grafiklerini değiştirmek yerine bizim askerlerin grafiklerini bozuyordu. Bu, her adımı kontrollü ve kusursuz olması gereken basın gösterimi versiyonunda bile böylesine kör gözüme bir hata varsa (oyunun gecikmesini de düşününce) Gearbox'ın başı ciddi şekilde belada olabilir.

BiA'nın hâlâ benzersiz olmak gibi bir avantajı var. Ufacık bir bölgedeki piyade çatışmasını alıp, taktik bir FPS'ye dönüştüren ve bunu silah arkadaşlarının arasındaki ilişkisiyle yoğuran bir başka oyun daha yok. Yeni grafikler ve ağır makinalı/bazuka timlerinin eklenmesinin haricinde, önceki BiA'larla tamamen aynı sistem: Düşmanı gör, ateş baskısı altına al, bu sırada diğer timle yandan sar ve işlerini bitir. Kulağa basit gelen bu sistemi iyi uygulayan ekip Gearbox olduğundan, oynanış gayet başarılı yine.

Önceki ay *Aliens* yazısından sonra Kaan bana "Aynı anda *Aliens*, *Borderlands* ve *Brothers in Arms*'ı yapmaya çalıştıkları için Gearbox'ın en az bir oyunu patlayacak" demişti. O zaman katılmamıştım ama oyunu görünce biraz korktum açıkçası. Umarım sorunları göründüğü kadar derin değildir ve umarım oyun bu Ağustos'ta çıkar. Yoksa hazır *CoD* da tekrar İkinci Dünya Savaşı'na dönmüşken ilgimizi kaybedebiliriz BiA'ya karşı.



TOM CLANCY'S HAWX

SİMÜLASYON OYUNLARIYLA SADECE bakışırız uzun zamandır. Adam gibi, zevk alarak oynadığım en son simülasyon sanırım Amiga'daki F29 Retaliator idi. Ondan sonra bu oyunlara bir şey oldu ve piyasa giderek "bir klavyedeki tuşların en az iki katını kullanan" simlere kaldı. Benim gibi "ucundan" simülasyoncularınsa sadece uzaktan bakıp "ehe ehe, güzel görünüyor ama..." ile başlayan cümleler kurmaktan başka seçeneği kalmadı böylece.

Umuyorum ki HAWX, uzun zamandır gideremediğim uçma ihtiyacımı biraz olsun dindirecek. Çünkü kendisi bir simülasyon değil, daha çok PlayStation'ın ünlü *Ace Combat* serisine veya eski kurtların hatırlayacağı *Afterburner*'a benziyor. HAWX'ta Tom Clancy'nin bütün oyunlarını bir şekilde birleştirmeye başladığını görüyoruz, *Ghost Recon Advanced Warfighter*'da bize hava desteği veren uçaklar aslında yine bizmişiz meğerse. Ama görevlerimiz sadece *GRAW*'la sınırlı değil, Brezilya'da başlayan çatışmalar dünyanın birçok yerine yayılıyor.





HAWX'ı özel kılan yanı, oynanışıyla yarattığı gerginlik. Uçağınızı zaten arkadan görüyorsunuz, ancak eğer olur da kuyruğunuza bir füze takılırsa kamera biraz daha açılıyor ve giderek sıklaşan ve tizleşen biplemeler arasında, flare ata ata, sert manevralar yapa yapa füzeyi kuyruğunuzdan atmaya çalışıyorsunuz. Eğer manevralar konusunda sorun yaşarsanız tek tuşa basarak manevra yardımcınızı açabiliyorsunuz. Mesela, eğer yerdeki bir hedefe dik açıyla dalış yapacaksanız, sizi en doğru konuma yönlendiren karelerden oluşan bir tünelle yol gösteriyor. Tek yapmanız gereken bunu takip etmek ve bam! Hedefin tepesindesiniz...

Ubi'nin organizasyonunda oyuna gösterilen ilgi, şimdiden Tom Clancy'nin yeni bir başarılı seriyi daha cebine attığını gösteriyor. Ah bir de şu oyunlarına kitaplarındaki kadar sürükleyici, adam gibi hikayeler eklenmesini sağlasa... İşte o zaman dadından yenmez.

SAM FISHER NEREDE?

Ubidays'de gözlerim hep onu aradı: Sam Fisher ve en son oyunu Splinter Cell Conviction nerelerdeydi acaba? İlginçtir, tüm organizasyon boyunca tek kelime bahsi bile geçmedi oyunun. Bu da, oyunun Assassin's Creed'in gölgesinde kalmaması için askıya alındığı rivayetlerini neredeyse doğruluyor gibi. Double Agent'ın önceki oyunlara göre biraz gözden düşmesi (hem satışı, hem de aldığı notlar), artık yeni bir kana ihtiyaç duyan serinin bir süre daha nadasa bırakılmasının sebebi olabilir. Veya 2008-2009 arasında zaten başarılı olması garanti birçok oyunu çıkacak olan Ubisoft, Sam'i tek başına parlayacağı bir zamana bırakıyor da olabilir ki bu bana daha mantıklı geliyor.



FARCRY2

UBIDAYS'İN VE UBISOFT'UN EN BOMBA OYUNU, ESKİ BİR DOSTUN GERİ DÖNÜŞÜ

-KAAN ALKIN, SİNAN AKKOL

Geçen yaz oldukça sönük geçen E3'te, FPS'leri algılayışımızı baştan aşağı değiştirebilecek bir oyun duyurulmuştu: *Mirror's Edge*. Sinan'ın o zamanki E3 yazısında heyecanla bahsettiği oyunun sesi soluğu kesildi sonraki aylarda. Ama geçen ay elimize geçen bilgiler, oyuna olan ilgimizi yeniden canlandırdı, biz de Battlefield serisinin yaratıcısı DICE'ın (*Battlefield* serisinden tanıyor olabilirsiniz) yeni harikasının neler vaat ettiğine biraz daha yakından bakmaya karar verdik.

Crytek'le yolları ayrılan Ubisoft, Far Cry isim haklarını da saklı tutmayı başarınca hepimizi bir düşünce aldı: *"Crytek'siz Far Cry, ne kadar Far Cry olabilir?"* Videolar gördük inanmadık, resimlere baktık sallamadık. Paris'e gittik, gördük ve diyebiliriz ki... Evet, çok da mükemmel bir şekilde oluyormuş.

Oyundaki amacımız aslında tek bir kişiyi temizlemek: Jackal kod isimli hedefimiz iki taraflı oynayan bir silah kaçakçısı ve gariban bir Afrika ülkesinde dökülen kandan para kazanan bir düzenbaz. Yani peşine düşüp işini bitirmek için yeterince sebebiniz var ama bunu nasıl yapacağınız tamamen size kalmış. Koskoca, 50 kilometrekare büyüklüğünde bir bölgede doğru bağlantıları kurmazsanız Jackal'ı bulmaya çalışmak, samanlıkta iğne aramaktan farksız. Nereden ve nasıl başlayacağımız konusunda ise herhangi birisinden yardım almıyoruz. Bu yönüyle Far Cry 2, bize uzun süre büyük umutla beklediğimiz ancak içerdiği bug'lar yüzünden tüm anlamını kaybeden *Boiling Point* adlı FPS'yi hatırlatmadı değil. Ubisoft'un çok daha titiz bir hata temizleme işleminden geçireceğine eminiz oyunu, en azından uçan çitalar görmeyeceğimiz kesin.

Far Cry 2'nin aslında ilk oyunla da pek bir alakası yok. Tropik adanın güzel manzarası gitmiş, yerine Afrika'nın göbeğinde bir macera gelmiş. Oyuna başlarken karşımıza 12 tane karakter çıkartılıyor. Görüntümüzü belirlediğimizi sandığımız bu ekranda oyunla ilgili ilk büyük yanılgımızı yaşıyoruz ve bu hazır karakterlerden biri olarak oynamaya başlıyoruz. Seçimleri kaybeden diğer 11 karakter ise boyunlarını büküp oyun içindeki hayatlarına geri dönüyor ve kaldıkları yerden devam ediyorlar. Oyun boyunca bu karakterlerle karşılaşabiliyoruz ve iletişim kurabiliyoruz. Oyun ilk artısını bu değişik yaklaşımıyla alıyor bizden.

Etkileşim konusunu bir adım ileriye taşıyan Ubisoft Montreal, karakterlerle ilişkilerimizi geliştirmemize hatta iyiden iyiye yakınlaştığımız bir karakterle "badi" (kanka ☺) olmamıza izin veriyor. Bu badi sistemi, her zor durumda kaldığınızda yardımınıza koşan, aldığınız görevler hakkında bilgi verecek, hatta hikayenin akışını değiştirecek ve çatışmalarda arkanızı kollayacak biri olacağı anlamına geliyor.

AFRİKA'DA 150 KONTÖR KAÇA?

Sizi cep telefonunuzdan arayan, ulaşamazsa mesaj bırakan kankalarınız, genellikle elinizdeki görevle ilgili yan görevler için arıyorlar. Görev akışını değiştirecek radikal kararlar vermenize de sebep olabiliyorlar. Mesela Ubidays'de oynadığımız demoda, görevimiz düşman üssünü basmak ve propaganda için kullanılan radyo kulesini ortadan kaldırmaktı. Görev için üsse yaklaşırken bizi arayan badimiz Frank, üste bulunan su pompasını imha edersek düşman subayının da olay yerine geleceğini ve böylece onu da temizleyebileceğimizi belirtti. Verilen bu yan görev bir açıdan işimizi zorlaştırırken, diğer yandan da gelecekte Frank'ten alacağımız bilgi ve yardımların mahiyetini değiştiriyor.

Oyundaki görev tipleri çok çeşitli değil. "Git, al, çal" ve bunların türevlerinden oluşan görevler basit görünürken, hem badimizin hem de oyunun belirsiz yapısından dolayı inanılmaz karmaşıklaşabiliyor. Badilerin tek işi hayatımızı zorlaştırmak değil neyse ki. Çatışmalara bizimle birlikte girebiliyorlar. Hatta bununla yetinmeyip, ciddi bir şekilde yaralandığımızda bizi sürükleyerek korunaklı bir yere çekiyor, toparlanmamız ve ilk yardım yapmamız için zaman yaratıyorlar. Tabii badimizi çatışmada yalnız bırakıp kaçmamız da mümkün ama bunu yaparsanız büyük ihtimalle kendisiyle tekrar ancak cenazesinde görüşebilirsiniz. Ölen badilerin yerine de yenisi gelmiyor üstelik.

SERENGETİ'DE GÜN BATIMI

Far Cry 2'de gece güvenli evlerde uyuyabiliyor, görevlerinizi gündüz tamamlayabiliyorsunuz. Bize gösterilen demo oyunun sadece gündüz bölümünü içeriyordu. Ancak oyunun piyasaya çıkmasına daha beş ay var ve bu gördüğümüz şey ilk Alpha versiyonlarından biri. Demoda rehberimiz olan *Patrick*



1- Düşman yapay zekası Crysis'ten daha iyi. kendi yaralılarını sırtlanıp güvenli bir yere bile götürebiliyorlar.

2- Para Glider Farcry'ın simgelerinden birisi olmuştu. İkinci oyunda da var, ama ondan atlayıp jipe binebiliyor muyuz, bilmiyoruz.

3- Patlama ve alev efektleri sanki gerçek değilmiş ve rendermış gibi görünse de, gayet oyun içi.



OYUN CRYSIS'E GÖRE BİRAZ DAHA YAVAŞ. ORTALIK BİR KARIŞTI MI TAM KARIŞIYOR AMA GENELLİKLE GİZLİ SAKLI GÖRÜYORUZ İŞLERİMİZİ



Redding (oyun akışı tasarımcısı) gündüz ve gece döngüsünden adeta aşkla bahsediyordu. Gerçekten Serengeti'nin gün batımı bambaşka. Gündüz dinlenip görevleri gece yapabileceğimizden de bahsediliyor ayrıca. Gece görevlerinin çok daha çetin olacağını, Afrika doğasının vahşi yüzünü geceleri daha net bir şekilde göstereceğini biliyoruz.

Aslında gündüz de işlerin pek kolay olduğu söylenemez. Önce de dediğim gibi Far Cry'daki gibi adada değiliz, 50 km^2'lik bir alanı kaplayan oyun dünyamız çöllerle çevrili. Çölün fonksiyonu, ilk Far Cry'daki okyanusla aynı: Oyun alanından fazla uzaklaşmamanızı sağlamak. Ama sınırlar eskisi kadar keskin değil. Hatta yapımcılar usulca, çölün derinlerine maceraperestler için bazı süprizler sakladıklarını da çıtlatıyorlar. Ama bu süprizleri buulabilmek için çetin bir yolculuğa hazır olmalısınız. Zira çölde uzun süre yürümeye kalktığınızda sıcaktan etkileniyor, serap görmeye başlıyorsunuz. Biz bu sürprizleri merak ederken, demonun sadece 1 km^2'lik bir alanda geçmesine hayıflanıyoruz.

HAYATIMIZ FİLM

Oyun Crysis'e göre biraz daha yavaş göründü bize. Ortalık bir karıştı mı tam karışıyor, eyvallah ama genel olarak işlerimizi gizlene saklana görüyoruz. Oyundaki beklenmedik olaylar, oyuncunun ilgisini sıcak tutmaya çalışıyor. Örneğin silahlar tutukluk yapıyor, hatta çalışmaz hale gelebiliyorlar. Elimizdeki silahın güvenilirliğini ve sağlamlığını üstlerindeki pas, çatlak ve silahın sesinden anlamak durumundayız. Bu yüzden bir silahı bırakıp diğerini alırken çok dikkatli olmamız gerekiyor. Karakterimiz sadece üç silah taşıyabiliyor. Bunlardan biri ormanda kendimize yol açmak için de kullanacağımız pala (machette). Onun yanına bir tane küçük, bir de büyük silah alıyoruz, hepsi bu. Oyunda toplam 30 farklı silah var ve silahların özellikleri gibi, güvenilirlikleri de birbirinden farklı. Örneğin her koşulda çalışan AK-47, oyunda diğer silahlara nazaran başımıza çok daha az sorun çıkartacak.



Zavallı köylere roketatarla dalmak eşit değildir dünya barışı.

Silahların ne zaman, nasıl davranacağını bilememek Far Cry 2'nin heyecanını arttıran bir etken olmuş. Bize oyunu oynar, hem de anlatırken Patrick dikkatlice nişan aldıktan sonra roketatarın tetiğine dokunuverdi. Ancak roketin herhangi bir yere gittiğini göremedik. Çünkü arızalanan roketatar, mermiyi ayağımızın dibine bırakmıştı! Bir türlü patlayamayan roket mermisi, ayağımızın etrafında dönüp durmaya başlayınca Patrick panikle ortamdan uzaklaşmaya çalıştı. Tam bu sırada telefon çalmaya başladı ve badimiz çok lazımmış gibi bize üstünde bulunduğumuz görev hakkında ıvır zıvır bilgiler vermeye başladı. Bizim yapımcı mutlak ölümden panikle kurtulmaya çalışırken bir yandan da gülümsüyordu. *"Bakın bu daha önce hiç başıma gelmemişti."* Görünen o ki Far Cry 2 beklenmedik ve önceden planlanmamış birçok olaya gebe.

Diğer ilginç bir sahne de Patrick bize roket mermilerinin "armed", yani patlamaya hazır hale gemesine kadar geçen süreyi nasıl değerlendirebileceğimizi göstermeye çalışırken yaşandı. *"Tehlikeli olsa da roket mermilerini engellerden ve köşelerden sektirmeniz mümkün"* diyen Patrick'in bize göstermek için yakın mesafede yere sıktığı roket yerden sekip hızla havalandı. Yakındaki bir tepenin ardında kayboldu ve ardından müthiş bir patlama zinciri başladı tepenin ardında. Tek bir roketin patlama efekti olamayacak kadar büyük bir gümbürtüyle hem de! Patrick hızla tepeye doğru koştururken *"e ne oldu anlamadım ben, şimdi ne patlaması bu?"* diye söyleniyordu.

Tepenin üstüne vardığımızda olay anlaşıldı: Demonun akışına göre, beş dakika sonra birkaç evden oluşan bir köye bir Buggy'yle dalıp ahşap evleri yerle bir edecekmişiz meğerse. Az önce ateşlediğimiz roket ise şans eseri bu küçük yerleşim biriminin çatısından, tam cephaneliğine girerek gezi planlarımızı değiştirmiş oldu. Cephanelikte el yapımı mayınlar, mermi kutuları ve roket mermileri tek tek ve itinayla patlarken, oyunda hemen her şeyin etkileşimli olduğuna iyice kanaat etmiş olduk. Yanlışlıkla bir mermi sandığını vurursanız patlayıp her

yöne mermi saçıyorlar. Patlamalar çevredeki yapılara ve araçlara ciddi hasarlar verebiliyor. Yani ekranda gördüğümüz şeyler sadece grafikten ibaret değil. Oradalar ve çevrenin etkilerini gerçek zamanlı olarak yaşıyor ve yaşatıyorlar.

YAPAMAYAN ZEKA BU OYUNDA YOK

Biz böyle füze atıp tutarken, yapay zekâ da boş durmuyor elbette. Onlar da gündelik hayatlarını devam ettiriyorlar. Oturup laflıyorlar, bir kenarda sigaralarını içiyorlar, yemek yiyorlar, su içiyorlar, uyuyorlar... İlk kurşun atıldığındaysa inanılmaz bir hızla ortadan kayboluyorlar. Yani mermi değiş tokuşu yapacağınız düşmanlar yok bu oyunda. Siper alan, takım olarak hareket eden, yaralılarını taşıyan bir yapay zekâyla karşı karşıyayız. Afrika'dayız ve savaşıyoruz. Elbette gerilla taktikleri hayatımızın önemli bir parçasını oluşturacak. Nereden edindiğimizi tam çözemediğimiz (muhtemelen satın alıyoruz tüccarlardan) üçüncü dünya ülkelerine gidecek patlayıcılar emrimize amade. Ufak bir benzin tenekesi ve bir cep telefonu ya da eski bir yer mayınından yapılmış derme çatma patlayıcıları istediğimiz yüzeye yapıştırarak envai çeşit tuzaklar kurabiliyoruz.

Oyun 50 km² bir alanda geçiyor demiştik ya, inanılmaz ama bu alanın tamamı tek seferde yüklenecek ve bir daha ara yüklemelerle haşır neşir olmayacağız. Gerçi yapımcılar Ubidays'de bunun sisteme çok yükleneceğini, eğer bunu kotaramazlarsa haritayı 25 kilometrekarelik iki parçaya ayırabileceklerini de söylediler.

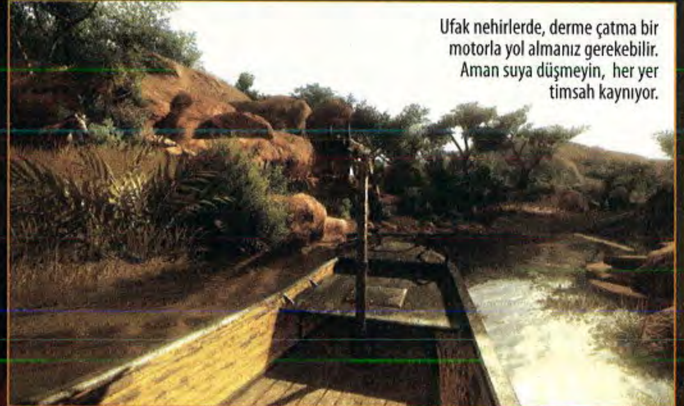
Ancak bu, haritanın tamamı hakkında bilgi sahibi olacağız anlamına gelmiyor. Bize pek mantıklı gelmeyen, hatta biraz hile tadında bir haritaya sahibiz çünkü. Bir yerleşim birimindeyseniz harita otomatik olarak bu bölgeyi yakından gösteriyor. Diğer zamanlarda ise tüm alanı bir seferde görebilmek mümkün. Siz buldukça kasabalar ve önemli noktalar haritanızda işaretleniyor. Hile gibi olan kısmıysa şöyle: Örneğin keskin nişancı tüfeğiyle ya da dürbünle etrafı taramaya başladınız. Tek bir sniper'ı ya da bir aracı gördünüz mu aynı turden olan hedeflerin tamamı kasaba haritasında beliriyor. Stratejimizi oluşturup daha seri hareket etmemizi sağlayan bu sistem, oyunun stres seviyesinden ve atmosferinden de biraz götürüyor ne yazık ki. Nerede olduğunu bilmediğimiz bir keskin nişancının nefesini ensemizde hissederek ilerliyor olmak, tansiyonu oldukça yükseltebilirdi.

DOĞAYI SEV, YEŞİLİ KORU

Elbette sürekli pusularda gezineceğimiz basit bir FPS değil elimizdeki. Düşmanlarımız kadar doğal koşullarla da çarpışmak durumundayız. Doğayı müttefik olarak kullanabilir ya da yapacağımız bir trajikomik hata yüzünden doğanın kurbanı da olabiliriz. Diyelim, çayırlık bir mekanda alev makinesini kullanmaya kalktınız. Pusulanızı açıp rüzgarı hesaba katmadıysanız Afrika'nın meşhur çayır yangınlarıyla (wildfire) sıcak temasta bulunabilirsiniz. Koşarak kaçabileceğinizi de sanmayın, hızlı yayılan bu tür bir yangın bizi ve doğal yaşamın bir kısmını kısa sürede ortadan kaldıracaktır. Ancak rüzgarı arkanıza alırsanız tüm görevi bir kibrit çöpüyle bitirebilir, bir kasabayı küle çevirebilirsiniz. Doğru kullanılırsa doğa en güçlü müttefiklerimizden biri oyunda.

Bu kadar çok değişkeni olan bir dünyada olayların her seferinde farklı gelişmesini beklemek yanlış olmaz. Ubidays'deki demoyu iki kere gördük. Yapımcılar henüz ortadan kaldırılmamış sorunları ve hataları görmeyelim diye kendilerine bir rota belirlemişler ve bu rota dışına hiç çıkmadan oynadılar Far Cry 2'yi. Ancak tamamen aynı yolları izlemelerine rağmen yaşanan olaylar bambaşkaydı. Yazının başından beri bahsettiğimiz her türlü öğe farklı şekillerde karakterimizin karşısına çıkarak, zorlu tek bir durum yerine, içinden çıkılması güç, çok sayıda değişkene bağlı, komplike ortamlar yaratıyor. Bu da muhteşem bir oyun olması için gayet yeterli geliyor bizlere.

Ubi Montreal'in kendi geliştirdiği Dunia motorunun Crytek Engine'in karşısında ezilmediği de bir gerçek. Tamam, Crysis'teki gibi çimler ayağımızın altında çıtırdamıyor belki ama rüzgar, şimşek ve yağmur gibi öğeler gerçekten etkileşimli. Açık arazideyken hava birden bulutlarla karardığında dua etsenİz iyi olur çünkü tepenize yıldırım düşmesi muhtemel. Ayrıca etraftaki hemen her şey mantık sınırları dahilinde hasar alabiliyor. Gün ve gece döngüsü muhteşem bir şekilde ekrana yansıtılırken, Afrika'nın tozlu ve sıcak atmosferi oyundan taşıp odanızı dolduracak kadar yoğun. 1 kilometrekarelik demoda zorlanan sistem 50 katını tek seferde yükleyince ne yapacak bilemiyoruz. Ancak oyunun daha çok geliştirileceği kesin. Şimdilik duyurulan çıkış tarihi 25 Kasım. Ama tam anlamıyla eksiksiz olması için dört ay yetmeyebilir. Olsun, sonunda nefis bir macera olacaksa çok daha uzun bir bekleyişe bile razıyız biz. Paris'te mutlu ettin bizi Ubi, İstanbul'da üzme ne olur...


Ufak nehirlerde, derme çatma bir motorla yol almanız gerekebilir. Aman suya düşmeyin, her yer timsah kaynıyor.


Bu resimdeki isimsiz kahramanımız aslında sembolik. Oyunun başında 12 karakterden hangisini seçerseniz, oyunda o oluyorsunuz.

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

PASİFİK CEPHESİNDE TRAJEDİ - K. MEHMET KENTEL

Görev çağırdı. Neydi, kimdi, nereden geliyordu bilmiyorum ama görevdi ve çağırıyordu. Koşmaya başladım, çok koştum. Yıllar boyunca, durarak ve yuvarlanarak, sürünerek ve yaralanarak, hızlı ve yavaş... Bazen durdum, birkaç ay bekledim. Etrafı dinledim. Alkışları duydum, adımı haykıran çığlıkları, tekrar başladım koşmaya. İkinci savaşta en öndeydim, her yere gittim. Afrika'nın sıcağında ve Kuzey'in soğuğundaydım, görevi aradım. Kan ve ceset buldum onun yerine. Aramaya devam ettim. Güneşin doğduğu yere gittim, toza bulanmış kızılı kendime sırdaş yaptım. Koştum. Görev beni çağırıyordu...

Görevi ormanın içinde buldum. Benle aynı boyda ama farklı renkte, farklı bakan ve farklı gören birinin dipçiğini yedim kafama. Uyudum. En erotik rüyalarımda görevi gördüm yatağımda. Uyandığımda, benle farklı boyda ama benle aynı renkte, aynı bakan ve aynı gören birinin sorguya çekildiğini gördüm. "Biz"den biri olmalıydı. "Onlar"dan olanın yüzüne tükürdü. Onlardan olan içtiği sigarayı bizden olanın suratında söndürdü, oysa ne güzeldi suratı. "Sigara çirkinleştirir" dediğimde inanmamıştı. Onlardan olan ve onların her biri, dünyadaki tüm "onlar" bıçaklarını çektiler o anda, sapladılar bizden olanın ve bizlerden her birinin, dünyadaki tüm bizlerin boğazına. Oysa onlara ne oluyordu, görev "bizi" çağırmıştı...

Bir heyecanla Oyungezer ofisine girseniz, "Abiler, ablalar, 2007'de çıkan tüm oyunlar içinde tek bir tanesini seçin, lütfen!" diye bağırsanız, size hep bir ağızdan vereceğimiz cevap ("manyak mısınız?"dan sonra) "*Call of Duty 4*" olur muhtemelen. Bu kadar da kesin konuşuruz; oyun tarihinin gelmiş geçmiş en heyecan verici yıllarından birini tek bir backspace darbesiyle sileriz de Call of Duty 4'e kıyamayız. Şimdi, savaşın tüm korkunçluğunu ekrana taşıyan o muazzam oyundan sonra yeni bir Call of Duty'den bahsetmek, hele ki oyunu CoD 4'ün geliştiricisi *Infinity Ward*'un yapmadığını yazının bu erken saatlerinde sizle paylaştıktan sonra, ne garip...


Oyun sadece Pasifik'te geçmiyor, Reichtag'la başlayıp Avrupa'yı da yeniden kırıyoruz.

ŞCR/ TREYARCH

- Kurucularından biri Doğan Köslü adındaki bir Türk olan Treyarch, 1996'da kurulan ve 2001'de Activision tarafından satın alınan bir firma. Oldukça köklü bir geçmişe sahipler.
- **Die By The Sword (1998)** Firmanın ilk oyunu, eşsiz kontrol sistemiyle yaratılmış en gerçekçi ve tok kılıç dövüşlerinden birini sunuyordu.
- **Call of Duty 3 (2006)** Serinin sadece konsollara çıkan tek oyunu olan CoD 3, diğer oyunlardan gözle görülür derecede zayıf olsa da konsollara çıkan kaliteli FPS sayısı düşünülünce hiç yoktan iyiydi.

1- 2. Dünya Savaşı'na dönmek, 4. oyunun kalitesinde olacaksa, bize sorun değil.

2- Alev makinası! CoD cephaneliğine eklenmiş en acımasız silah.



Japon askerleri gerilla taktikleriyle yüreğinizi ağzınıza getirecek.

-Bİ OYUN YERİME BAKAR MISIN?

Evet, Infinity Ward tıpkı CoD 2'yi yaptıktan sonra oturup Call of Duty 4'ü yapmaya başladığı noktadaki gibi bir strateji izliyor yine. Gerçi şu an neyle uğraşıyorlar henüz bilmiyoruz ama tıpkı o zaman olduğu gibi, onların geçici yokluğunda işi Activision'ın kendi içindeki stüdyolardan biri olan Treyarch devralmış durumda. Call of Duty 3, 2'den sonra hayalkırıklığı yaratan bir oyundu doğrusu, vasattı açıkça. Ama bu kez durumun çok farklı olduğunu söylüyor Treyarch'takiler, o zaman oyun üzerinde çalışacak çok kısa bir süreleri varmış, oysa şimdi ellerinde 3. oyun çıktığından beri uğraştıkları bir proje var.

Savaşın Avrupa için son, Asya içinse taze zamanlarını konu alan World at War'un tek kişilik görevleri, klasik Call of Duty tarzını, yani çoklu senaryoları geri getiriyor. Böylece oyunun yarısında Pasifik'te Japonlarla savaşan bir Amerikan askerini, diğer yarısındaysa yıkılmış Berlin'in son günlerinde Almanlarla savaşan bir Rus askerini yöneteceğiz. Bu özelliğe şüpheyle yaklaşmakta haklısınız çünkü önceki oyunlarda bu özellik yüzünden oyuncunun karakterlerle özdeşleşmesi zorlaşıyor, hikâyenin bütünlüğü eksik kalıyordu. Ama 4. oyunda, doğru kullanılırsa bu formülün ne kadar çarpıcı olabileceği görüldü. CoD4'ün iki karakteri de akıllara kazındı. Treyarch da bu durumun farkında olduğunu ve World at War'un eski oyunlardaki gibi soğuk, yabancı bir oynanış sunmayacağını, oyuncunun daha derin bir anlatımla sarılacağını söylüyor. Farklı mekân ve farklı düşman tiplerinin oynanışı çeşitlendireceği de açık.

World at War, Call of Duty 4'ün müthiş yetenekli ve harika optimize edilmiş motoruna sırtını yaslıyor ama onun üzerinde çeşitli iyileştirmelere de gidilmiş. Özellikle yanma ve patlama efektleri geliştirilmiş, çevre daha da parçalanabilir hale gelmiş. Bomba ve kurşunlardan çıkan parçalar daha da detaylandırılmış. Ayrıca karakterimiz en sonunda yüzme de öğrenmiş, bizim için küçükse de Amerikan ordusu için büyük bir gelişme bu.

Son bir not da oyunun seslendirmesinde ünlü isimlerin de görev alacak olması. Bu ünlülerin kimler olduğu açıklanmadı ama eğer Tamer Karadağlu ya da Okan Bayülgen varsa ben yokum, şimdiden söyleyeyim.

SULAR MI YANDI?

Sonuç olarak -bu sayfaları işgal eden iki büyük kutuyu da okuduğunuzu varsayıyorum, okumadıysanız marş!- Infinity Ward'un geleneksel ama özellikle 4. oyunda doruğa çıkmış olan başarısının Treyarch'ı nasıl etkileyeceği, World at War'un başarısı adına çok önemli bir soru işareti. Eğer üzerilerindeki baskı onları iyi yönde teşvik ederse, ellerindeki potansiyel, *Pasifik'in gizemi, yapay zekâ, CoD 4'ün mirası gibi*, oyunu Call of Duty serisinin önemli parçalarından biri yapabilir. Ama eğer tersi olur da Treyarch üzerindeki baskı yüzünden saçma sapan hatalar yaparsa, oyun Call of Duty 4'ün vasat bir eklenti paketinden daha fazlası olamaz. Bunu görmek için önümüzde altı aydan az vakit kaldığını bilmek sevindirici mi üzücü mü onu bilemiyorum, *eteklerimizde bir yığın yaprak ve bir gün bakacağız semaya ağlayarak...*

KISACA
Tür: FPS
Yayıncı: Activision
Platform: PC, 360, PS3
Web: www.callofduty.com
Çıkış tarihi: 2008 sonu

GÖREV "BİZİ ÇAĞIRIYOR"

Call of Duty: World At War'un en iddialı olduğu alanlardan biri vaat ettiği multiplayer deneyimi. Oyunun campaign ("kumpanya" desem olmaz mı sayın Yazı İşleri?) modunu co-op olarak, online 4 kişi ve bir ağ üzerinden 2 kişi oynayabileceğiz. Call of Duty gibi atmosfere sahip bir oyun için bunun çok heyecan verici olacağından şüphem yok. (Aç parantez- *Left 4 Dead*'e ilk bakış yazdığım fi tarihinde "Co-op! Yeniden!" çığlıkları attığımı hatırlıyorum da, artık neredeyse her iddialı oyunda karşımıza çıkan bu imkâna şaşırmamak ve sevinmemek elde değil-kapa parantez). Tabii co-op'un da kendine özgü problemleri var Treyarch'ın çözmesi gereken. Örneğin Call of Duty atmosferinin en önemli öğelerinden biri olan önceden hazırlanmış sahnelerin, farklı oyuncuların hareketleriyle nasıl örtüştürüleceği Treyarch adına önemli bir sınav. Bu meseleyi önceden hazırlanmış sahneleri, en öndeki oyuncunun tetiklemesiyle halletmeyi umuyorlar ama arkadaki oyuncular için bu ne kadar eğlenceli olacak, bunu oynamadan göremeyeceğiz. Elbette tek oyuncu için hazırlanmış görevleri 4 kişiyle oynadığımızda oyunun birazcık (!) kolaylaşacağını öngörmek mümkün. Treyarch da bunu düşünerek savaş alanlarını büyütmüş ve yapay zekâ üzerinde iyileştirmelere gitmiş, bunu yaparken de oyunun teknolojisinde yaptıkları geliştirmelerden yararlanmışlar ki bunu *"Düşmanlar ve Mekanları"* kutusunda daha detaylı okuyabilirsiniz.

Oyunun klasik multiplayer seçeneklerinde de çeşitli güzellikler var. Özellikle Call of Duty 4'te çok iyi işleyen *perkler* World at War'da da olacak, üstelik tek kişilik görevlerde de bundan faydalanabileceğiz. Yine multiplayer'da, daha *Battlefieldvari* bir oynanışa sahip olan Squad Mod olacak. Bu modda oyuncular ekip arkadaşlarının yerlerine göre respawn olacaklar. Yine Treyarch'ın Call of Duty 3'te bize sunduğu araç kullanma imkânı CoD 5'le geri geliyor ama bu kez 3. oyundaki gibi hızlı ve hafif araçları (motorsiklet, jip, vs.) değil, ağır ve zırhlı araçları kullanabileceğiz (tank, kamyon, vs.).

DIABLO 3

CENNET VE CEHENNEM BİRLİK OLUP DÜNYAYA İNİNCE, OLACAKLARI TAHMİN EDEBİLİR MİSİNİZ?

-SİNAN AKKOL

Blizzard bunu hep yapıyor. Onları tanıdığınızı, sırlarını çözdüğünüzü zannediyorsunuz ama her seferinde kontrpiyede kalıyorsunuz. Bu yılki Worldwide Invitational'da çok önemli bir şey duyuracaklarını önceki ayın ortasında "minik kuşlardan" haber almış ve bu sayının çıkış tarihini de bu yüzden 3 Temmuz olarak belirlemiştik. Ama bir yandan da içimiz içimizi kemiriyordu: Ya tutup World of Warcraft Lich King'in çıkış tarihini duyursalardı ne yapacaktık?







Tyrael Worldstone'u yoketmekle çok büyük bir hata mı işledi acaba?

Şükürler olsun ki yüzümüzü kara çıkartmadılar. Açıkçası *blizzard.com* sitesinde dört gün boyunca yavaş yavaş açılan resme bakarken aklıma Starcraft Ghost bile geldi (o gözler Protoss gözlerine çok benziyordu ya :) ama Diablo III? İşte buna iyi haber denir!

Yazık bize! Sevdiklerimize, işimize, eşimize yazık! Gayet masum, gayet normal, sevgi dolu gözükeceğiz gözlerine... Bir süre. Sonra değişim başlayacak. Yavaş yavaş ve sinsice. İlk başta farkına varılmayacak bu değişimin, "neden sinirlisin bu aralar hayatım?" düzeyinde sorular sorulacak önce... Ama, o gün yaklaştıkça, dönüşüm başlayacak... Nabız gibi seğiren kaslarımız, kan çanağına dönmüş gözlerimiz kim olduğumuzu ele verecek ama artık bu umurumuzda olmayacak. Çünkü ona ulaşmamıza çok az kalmış olacak artık. Gecemiz, gündüzümüz, aylarımız, ömrümüz alevden oyulmuş toynak izlerinin peşinde geçerken, ona son darbeyi indirmekten başka bir şey düşünmüyor olacağız ve... Ve sonra Battle.NET'ten online oynamaya başlayacağız! Bütün bunlar daha önce olmuştu. İşte yeniden başlıyor!

CAIN! SEN HALA HAYATTA MISIN?!

20 yıl önce geçen olaylar Sanctuary halkı arasında çocukları korkutmak için anlatılan halk hikayeleri haline gelmiştir. Ama bizzat o olayları yaşayanlar, işte onlar için durum çok farklıdır. 20 yıl önce Diablo ve kardeşlerinin yoluna çıkanların sadece bedenleri değil ruhları da kapanmaz yaralar almıştır. Çoğu ya çoktan delirmiş ya da bu korkunç anıları bastırarak yaşamak denemeyecek hayatlarını sürdürmeye çalışmaktadır.

Korku, Nefret ve Yıkım'ın Lord'ları artık var olmasalar da, Horadrim klanının son mensubu Deckard Cain'in içi nedense rahat değildir. Üç büyük şeytan yokedilmiş, ruhlarını ve asıl güçlerini taşıyan Soulstone'ları paramparça edilmiştir. Ama Cain, bir şeylerin ters gittiğini hissetmektedir. Kesin, gözle görülür şeyler değildir bunlar. Bir kasabada aniden başlayan yangında rahibin ailesinin yanması, komşu şehirde hunharca işlenen cinayetler zinciri... Sık sık kaybolan birilerinin kaybolmaya başlaması... Gece yarısından sonra hayalet görenlerin artması, yeraltından gelen tekinsiz homurtular... Kimilerince normal karşılanabilecek kötü olaylardır bunlar, ama 20 yıl önceki korkunç olayları yaşamış olanlar için felaket sözcüğüyle açıklanamayacak kadar büyük bir şeylerin hareket ettiğinin apaçık göstergesidir her biri. Kötülük, Sanctuary'nin topraklarında yeniden yayılmaya başlamaktadır ve bu kez hem kaynağı, hem de amacı çok daha korkunçtur.

İşte Diablo 3 bu karanlığın içinden geliyor. Cain Tristram'a geri dönüp, Diablo'nun lanetinin başladığı katedralde kötülüğün bıraktığı



Yeni karakter sınıfı Witch Doctor, doğal güçlere hükmeden bir büyücü. Soul Harvest büyüsü, çevresindeki herkesi öldürüp, ruhlarını Mana olarak ona kazandırıyor.

izleri bulmaya çalışırken, bır meteor duşer katedralin tam ortasına. Göklerden gelen bu yeni felaketin tam o anda, tam da oraya düşmüş olması hiç ama hiç hayra alamet değildir.

Meteor 20 yıl önce dünyayı savunan ve bir şekilde yeniden çağırılacağını bilen kahramalar, eski yazıtlardan bugünün geleceğini bilen kutsal adamlar ve yıllardır bugünü bekleyen savaşçılar için her şeyin yeniden başladığına dair bir işarettir! Bu kez onları koruyacak iyili ğin melekleri de yoktur ortada. Çünkü melek Isual'ın düşmesi, daha büyük bir planın ilk parçasıdır ve Cennet, yavaş yavaş cehennemin eline geçmektedir. Ve meleklerle şeytanlar bir olduğunda, Sanctuary'nin tek umudu eski ve yeninin beş kahramanıyla kayıp asi melek Tyrael olacaktır. Ama, Tyrael nerededir?

SINIF KARGAŞASI

Oyunda beş ırk olacağını biliyoruz ama şu ana kadar sadece ikisi açıklandı: Barbarian ve Witch King. Barbarlar Arreat Dağı'nda yaşayan onurlu bir ırk. Öldükleri zaman bu dağa gömülmezlerse, ruhlarının dünyada başıboş dolaşacağına inanırlar. Ama hayatları pahasına korudukları, hem cennet hem de cehennemin güçlerini Sanctuary'den uzak tutan Worldstone melek Tyrael tarafından yok edilince, Arreat dağı da ortadan ikiye yarılmıştır. Barbarlar öfkeli ve çaresizdir. Kutsal topraklarına yapılan bu saldırının kaynağını bulmak, hem de yıkılan ana yurtlarını yeniden kurmaktır tek amaçları.

Barbarın saldırıları kaba kuvvete dayanıyor. İlk açıklanan yetenekleri, direk Diablo 2'den gelen Leap ve Whirlwind ile yeni eklenen Cleave ve Ground Stomp. Büyüden anlamayan, safkan bir yakın dövüş ustası oluyor yine barbarımız. Neredeyse tamamen elden geçmiş barbar karakteri, bunun için yapımcı Rob Pardo *"eski oyuncularımızın tanıdık bir karakterle karşılaşmalarını ve onu ne kadar geliştirebildiğimizi görmelerini çok istedik. O yüzden Barbar karakterine çok özen gösterdik. Eski saldırı hareketlerinin bile ne kadar güzel gözüktüğünü hemen fark edeceksiniz"* diyor. Nasıl gözüktüğü umrumda değil pek, ama baltanın etle buluştuğu noktada gayet tok bir vuruş hissi veriyor, ben ona tav oldum.

Witch Doctor'un Diablo 3'ün Necromancer'ı



I Her silahın elemental özelliklerini anında görüyorsunuz. Envanter kapasiteniz de arttırabileceğiniz yetenekler arasında bulunuyor.



2 Üç kafası bulunan bir iblis mi? Diablo-Mephisto ve Baal tek vücutta birleşmiş olabilirler mi?



3 Blizzard'ın oyunlarında kullandığı renk paleti ve grafik alt yapısı beni daima mest etmiştir.

olacağı şimdiden belli. Umbaru kabilesinden gelen bu büyücüler, eski maya rahiplerine benziyor. Bu tiplemeler kendi ırklarından olan diğer kabilelerle sürekli savaş halindedir. Ama savaşın sebebi çatışma veya anlaşmazlık değil, bunun bir çeşit "dini tören" olarak görülmesi ve kazanan tarafın, kaybeden askerleri kurban olarak kullanmak üzere alıkoymasıdır. Sadece savaşta "kazanılan" askerler haklı ve geçerli kurbanlar olarak görülmektedir kabilece. Çeşitli tozlar ve büyülerle hasımlarının zihnine ve bedenine hasar vererek savaşırlar. Aynı zamanda, topluca rakiplerinin ruhlarını kendilerine çeken, çağırdıkları hayvanları muazzam bir patlamayla yok edip düşmanlara hasar veren, yerden komple kabilesinin ölülerini bir duvar halinde kaldırabilen korkunç büyüleri var.

Açıklanacak yeni sınıfları heyecanla bekliyoruz. Diablo 2'nin Amazon, Sorceress, Necromancer ve Paladin'iyle (favorim), Lord of the Destruction'ın Assassin ve Druid sınıfları arasından geri dönmesine en yüksek ihtimal verdiklerim Amazon, Sorceress ve Assassin... İsimleri bunlar olmayacak büyük ihtimalle ama bir menzilli silah ustası, bir büyü ustası, "sessiz ve derinden" ilerlemeyi seven oyuncular için bir de Assassin kombinasyonu kulağa mantıklı geliyor. Her bir class'ın erkek ve dişisi arasından seçim yapabiliyoruz ama şu anda iki cinsiyet arasında oynanış farkı olup olmayacağını bilmiyoruz.

Oyun haritası bu kadar genişlemişken (bkz. World of Diablo kutusu), beş sınıfı da aynı noktadan göreve başlatmak saçma olurdu. Her sınıf, oyuna kendi ırkının evi olan bölgede başlayacak ve ırkına özel görevler alarak macerasına atılacak. Epik bir ana görev serisine ve sadece eşya açgözlülüğümüzü dindirmeye yarayan alt görevler beklemeyin bu kez. Seçebileceğiniz beş sınıfa göre değişen, "sınıfa özgü" görevler olacak. Mantıken Witch Doctor olursanız komşu kabilelerle olan "kurbanlık" savaşlarını konu alan başlangıç görevlerine, Barbarsanız kutsal Worldstone'a ne olduğunu araştıracağınız görevlere sahip olmamızı bekliyoruz, ama bu konuda henüz resmi bir açıklama yok.

DUVARLARI YIKA YIKA GELDİM

Havok fizik motoru sağolsun, Blizzard'ın yeni nesil tüm oyunları parça parça dağılıyor. Güçlü büyüler ve saldırılarla komple duvarları düşmanların tepesine yıkmak, kapıları omuz atarak veya patlatarak açmak mümkün. Vurduğunuz yaratığın tipine ve elinizdeki silaha bağlı olarak, parça parça, cayır cayır veya efil efil(?) ölüm animasyonları görüyoruz. Tabii benzer mıncırmalar size de uygulanabiliyor devasa düşmanlarınız tarafından... Pardon, devasa mı dedim? DEVASA demek istemiştim. Battle.NET üzerinden veya ağdan 8 kişi co-op oynayabildiğimiz oyunda, oyuncu sayısı arttıkça yaratıkların gücü de artıyor.

Oyunu daha da kolaylıkla oynayabilmemiz

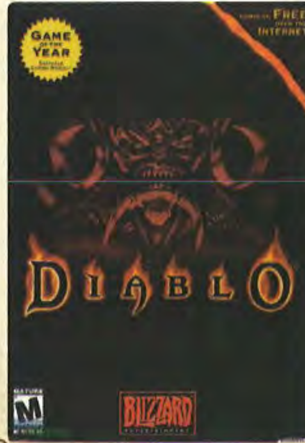
DIABLO I

King Leoric, Westmarch ordularıyla girdiği savaşta ağır kayıplar vermektedir. Bir de üstüne oğlu Albrecht ortadan kaybolunca, tamamen delirir.

Yerin altında bir kötülük vardır, eski yazıtlarda bundan açıkça bahsedilmektedir. Ancak bu bilgiye sahip olan kadim Horadrim tarikatının hayatta kalan son üyesi yaşlı Deckard Cain'dir. O da, bu efsanenin diğerlerine bir şey ifade etmeyeceğini, herkesin kulakğına deli saçması gibi geleceğini bildiğinden susmayı tercih eder, eski kitapları karıştırır durur. Bu sırada kralın başrahibi Lazarus, kötülüğü yok etme vaadiyle bir grup Tristramlıyı katedralin derinliklerine götürür. Hiçbiri geri dönmez.

Aslında Albrecht'i kaçıran ve cehennemi Tristram'dan başlayarak dünyaya getirmeyi ve onun bir parçası olmayı isteyen, başrahip Lazarus'tur. Cain bunu ilk başta fark etmese de, maceranın ve inanılmaz hazinelerin peşinden koşan gezginler giderek artan sıklıkta Tristram'a gelmeye başlar. Hepsi de ya bir daha katedralden çıkamaz ya da yarı delirmiş olarak geri döner. İki tanesi hariç...

Bunlardan biri Adria adlı bir cadıdır. Tristram'a gelmiş, Cain'i doğaüstü şeyler hakkındaki bilgisiyle kendine hayran bırakmıştır. Bir gün, geldiği gibi iz bırakmadan ortadan kaybolur. Tristram'a gelen ikinci kahraman ise biziz. Diablo 1 bu noktada başlar. Ve yerin 15 kat altında, Diablo'yu öldürmemizle sona erer. Lazarus, Diablo'nun ruhunu taşıyan Soulstone'u Prens Albrecht'in güçsüz bedenine saplamış ve Diablo'nun bu dünyada onunla vücut bulmasını sağlamıştır. Diablo'nun bedenini yeneriz ancak Soulstone'u yok etmenin bir yolu yoktur. Ve kahramanımız, taşın bir başka kötü niyetli insanın eline geçmesini engellemek için en büyük fedakarlığı yapar: Soulstone'u kendi kafasına saplar. Diablo'nun ruhunu engelleyebilecek bilinç gücüne sahip olduğunu düşünerek yapar bunu. Ancak fena halde yanılmıştır.



DIABLO 2

Kutlamalar sırasında kendini uzakta tutar. Yabancılaşmış gibidir Tristram'ın kahramanı. Ve bir gece ansızın, yoldan geçen bir kervana karışarak gider. Onun gittiği gece, Tristram şeytani yaratıkların saldırısına uğrar. Ölümden de beter bir akıbet beklemektedir halkı. Ne bir kadın, ne bir çocuk, hiç kimse kurtulamaz şeytani yaratıkların elinden ve hepsi birer yaratık haline getirilir. Bir tek Deckard Cain kurtulur o lanetli geceden. İlk oyunun kahramanı Karanlık Gezgin adını almıştır ve doğuya doğru gitmektedir. Geçtiği her yer lanetlenir, ölüm ve cehennem onu takip eder gibidir. İki kişi daha onun peşindedir. Biri, şans eseri bir kasabada Gezgin'i görüp hayatta kalmış ama bundan sonra da korkusundan onun yanından ayrılamamış olan Marius adlı zavallı bir adam. Diğeri de Diablo 2'deki biz.

Marius ve Gezgin, Diablo'nun kardeşleri Baal ve Mephisto'yu Horadrim rahipleri tarafından hapsedildikleri yerden çıkartmayı amaçlamaktadır. İlk olarak Baal'ın hapis tutulduğu tapınağa gelirler. Ama melek Tyrael orada beklemektedir... O Gezgin'le dövüşürken, Marius neden yaptığını bilemeden, Baal'ın göğsünden Soulstone'u çekip çıkartır. Zihninde Tyrael tarafından tartaklanan Marius, yaptığı hatayı fark eder ve Soulstone'u yok edilebileceği tek yer olan Hellforge'a götürmek için tapınaktan kaçar. Baal ve Gezgin ise, Tyrael'in tepesine çöker. Gezgin diğer kardeşi Mephisto'yu da kurtarır ama üç kardeşin en güçlüsü olması gereken Mephisto'nun bu dünyadaki hayatını kısa keseriz. Gezgin de tamamen Diablo'ya dönmüştür artık. Onun peşinden cehenneme ineriz ki artık bu korkunç olaylar sonsuza kadar durdurabilelim.

Diablo ellerimizde ölür, onun ve Mephisto'nun Soulstone'ları da Hellforge'da yok edilir. Ancak Baal Marius'u kandırıp Soulstone'u ele geçirir ve tam güçle Arreat Dağı'na saldırır. Amacı, esrarengiz Worldstone'u ele geçirmektir. Bunu neden yapmak istediğini öğrenemeden, Lord of the Destruction ek görev paketi sona erer, Baal da ölür. Ama Baal'ın bir şekilde kirlettiğini düşünen Tyrael, Worldstone'u tamamen yok eder.



(ve aylarımızı ağzından salyası akan bir ba- ğımlı olarak geçirmemiz) için bir sürü yeni özellik eklenmiş. Arabirim neredeyse aynı ama *Depths of Peril*, *Hellgate London* gibi yeni yetme hack'n'slash'lerdeki iyi fikirlerden "esin- lenmekten" de çekinmemişler. Mesela envan- terinizdeki bir eşyanın üstüne geldiğinizde, hemen yanında o an kullandığınız aynı türden item'i görüp karşılaştırabiliyorsunuz. Öldür- düğünüz bazı yaratıklardan kırmızı Orb'lar düşüyor, bunların üstünden geçtiğiniz anda sağlığınız doluyor. Böylece potion toplama ve tek tek içme derdinden de kurtuluyoruz: Bu sağlık kürelerinin üstünden geçtiğiniz anda kullanılmış oluyorlar.

Oyun ekranı Diablo'culara hemen tanıdık gelecektir, çünkü sağlığı gösteren kırmızı ve manayı gösteren mavi küreler ve hızlı kullan- ma kutucukları aynen yerinde duruyor. Ama artık istediğiniz skill'leri de aşağıdaki hotbar'a atayabiliyorsunuz ve bunlar arasında farenin tekerleği ve TAB sayesinde hızla geçiş yapabi- liyorsunuz. Yapımcı Rob Pardo *"İsterseniz tüm oyunu sadece fare ile oynayabilmenizi sağlamak istedik ve bunu da başardık"* diyor gururla. Çok yaşa casual gaming, güle güle ince ayar ve her skill'e harf atama sistemi.

Diğer yandan Diablo'yu Diablo yapan birçok öğe de aynen korunmuş. En önemlisi oyuna bakınca herkes "aaa aynı Diablo 2 gibi, ama daha güzel!" diyecek. Starcraft 2'ye uygula- dıkları "aynı açı, yeni nesil 3D grafik" taktiğini yine uygulamışlar. Yine tepeden, izometrik açıyla oynanıyor ama dilerseniz belli bir yere kadar zoom yapabiliyor, kamerayı evirip çevirebiliyorsunuz. Ama önemli olan ilk iki Diablo'nun o hem renkli, hem de karanlık olmayı başaran havasını korumaktı ki, bence bu konuda Diablo 1 daha üstündü. Diablo 3 mucizevi bir şekilde hem daha renkli, hem de karanlık görünüyor ki bunu ancak Blizzard'ın grafikerleri başarabilirdi sanırım. Zaten oyun yapım aşamasında olduğu 3 yılda tam 3 kere büyük bir grafik değişimi geçirmiş. Haritalar muhteşem detaylara sahip, üstelik üç boyutlu oldukları halde zindanlar her oynadığınızda yeniden yaratılıyor.

Evet, az önceki paragrafta önemli bir bilgi gizliydi: Diablo 3'ün yapımı 3 yıldır gizli gizli sürdürüyor Blizzard. Rob Pardo, bizi şaşırt- maya devam ediyor: *"Şu anda hemen hemen bütün sınıfların oynanışı ve Act 1'in tamamını bi- tirmiş durumdayız. Bundan sonra yapacağımız, oyunun içeriğini tamamlamak ve eziyet verici bir test sürecine girişmek olacak".*

Veee bir Blizzard oyununun yegane olmazsa olmazı nedir? Tabii ki eşya ve set item toplama çılgınlığı! Aynen aktarıyorum Rob Pardo'nun sözlerini: *"Diablo 3'ün en önemli kısmı olan yağma ve eşya toplama (looting) özelliğine çok önem veriyoruz."* Item ve silahların yüz binlere varan varyasyonlarına ek olarak, Lord of Destruction'la hayatımıza giren eşyalara mücevher (jewel) ekleme özelliği de aynen korunmuş Diablo III'te.

O seti tamamlamak için **"Sinan's Incredibly Stinky Epic Socks"**'u bulmak için Diablo III'ü tekrar, tekrar ve tekrar oynamaya hazır olun derim.

ALEVLER SARARKEN HER YANIMI

Bazı oyunlar vardır, sanki hayatınızın nok- talama işareti gibidir. Çok önemli anlarında girerler hayatınıza. Bu yüzden "Diablo'nun benim kalbimdeki yeri ayrıdır" dememem inanılmaz zayıf bir ifade olacaktır. Diablo 1 yüzünden son kez görme fırsatını elimden


Siegebreaker Assault Beast, ilk Act'in ortalarında kapışmanız gereken ilk devasa Boss'lardan. Dikkatsiz bir tek hareketiniz, sizi tutup kafanızı yemesiyle sonuçlanabilir.


Diablo 3'ün en büyük yeniliklerin- den birisi, oyunun istenilen yerine önceden hazırlanmış olaylar (Scripted Event) yerleştirilebiliyor olması. Oyunla birlikte bir editör gelirse, mod topluluklarına çok iş düşecek.

Cain üç oyundur ilk kez kıçını kaldırıp bizimle aksiyona giriyor. Ama girdiği tek aksiyon, asasına yaslanmak. O ve onun gibi birçok NPC quest'ler sırasında yanımıza katılacaklar. Bazılarının hikayeleri önemli yan quest'lere sokacak bizi.

Bu ne güzel, ne kadar tanıdık bir görüntü değil mi? Özlemişiz sizi Sağlık ve Mana küreleri. Aşağıdaki hotbar'a ise istediğiniz yetenek ve eşyaları yerleştirebiliyorsunuz.



kaçırdığım rahmetli halamın kanser olduğunu öğrendiğimde duyduğum suçluluk duygusunu taptaze hatırlıyorum... Askere giderken herkese "iznimi kullanmayacağım" dediğim halde, Diablo 2'nin çıktığını öğrenip ertesi gün dergiye gelmem, bir de üstüne sanki hiç gitmemişim gibi davrandığımda insanların suratlarının aldığı ifadeleri de... Onun birçoğunuzun oynadığı ilk PC oyunu olduğunu da adım gibi biliyorum. Ve işte, Diablo 3 geliyor. Her şeyin yeni nesile endekslendiği günümüzde, 2000'den bir esinti gibi sanki... Fazlasıyla heyecan veren ve sıcak bir esinti.

KISACA
Tür: Aksiyon RYO
Yayıncı: Blizzard
Platform: PC, MAC
Web: www.blizzard.com/diablo3
Çıkış tarihi: Belli değil

WORLD OF DIABLO

Diablo II'de oldukça geniş bir arazide geziyorduk ya hani, şimdi bir yerlere tutunun: Diablo III'te ikinci oyunun neredeyse dört katı büyüklükte bir bölge oyun alanımız olacak! Önceki iki oyunda da bulunan tüm önemli bölgeler zaten var. Bunlara ek olarak, Sanctuary'yi tam bir dünya haritası halinde şekillendirmiş Blizzard. Önceki oyunlarda izlediğimiz rota (Tristram, Monastry, Lut Gholein çölü) bu haritanın ortasında kalan küçük bir alan. Kuzeyde Khanduras Dağları ve daha yukarıda Dreadlands bölgesi var (Lord of Destruction ek görev paketi de bu bölgenin batısındaki Arreat Platosu'nda geçiyordu). Bütün harita, tıpkı Azeroth'da olduğu gibi, iki parçadan oluşuyor. Lut Gholein'in uzantısı olan Kehjistan çölü sağ kıtada devam ediyor ve daha kuzeyde Tur Dura kalesini barındırıyor. Bu genişlikte bir harita, yerin yedi kat altında gireceğimiz yüzlerce zindanı da göz önünde bulundurursanız, tek kişilik oyunun tamamında kullanılmayacak. Ama Battle.NET üzerinde korkunç popüler bir co-operative multiplayer kısmı olmasını bekliyoruz Diablo 3'ün.

Ve Sanctuary dünyasının böylesine detalı ve devasa olarak şekillendirilmesine istinaden bir öngörüde bulunmak istiyorum: Diablo III aslında bir pazarlama aracı, bir promosyon malzemesidir. Aynı şeyi Warcraft evreninde de gördük. Daha önce çok detaylı olmayan Azeroth'un kemikleri, Warcraft 3'le birlikte tam olarak etle kaplanmıştı ve tam teşekküllü bir fantastik dünya haline getirilmişti. Bu da World of Warcraft'ın altyapısını oluşturmuştu. Şimdi de aynı şeyi yapıyor Blizzard ve bana soracak olursanız, bu sayfalarda ilk ayrıntılarını okumakta olduğunuz şey, bir sonraki Blizzard efsanesinin başlangıcı. 2009 yılında Diablo III çıkar, ondan iki sene sonra da World of Diablo (veya adı ne olacaksa). Aha da buraya yazıyorum! Demedi demeyin.




NPC'lerle artık böyle yandan görünen bir pencerede konuşuyor, onun yüzünü görüyorsunuz.


Witch Doctor'un Voodoo'larından birisi: Kabilesinin ölülerinden bir zombi duvarı summon edebiliyor.

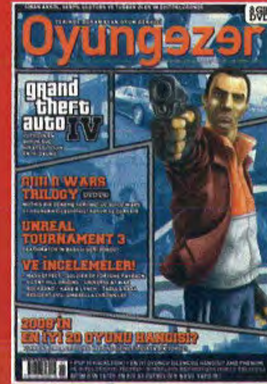
OYUNGEZER'İN ESKİ SAYILARINI ALMAK İÇİN



KASIM 2007
HALF LIFE 2: ORANGE BOX
> **İNCELEME:** World in Conflict, Medieval 2 Total War Kingdoms > **DOSYA:** Starcraft2, Oyunlardan para kazanma yolları > **TAM ÇÖZÜM:** Bioshock ve Neverwinter Nights 2 Mask of the Betrayer > **DONANIM:** PC upgrade ve alışveriş rehberi



ARALIK 2007
CRYSIS
> **İNCELEME:** Call of Duty 4, Hellgate London, Gears of War, The Witcher, Super Mario Galaxy > **DOSYA:** OGZ Dövüş Kulübü Başlıyor, En İyi 25 Bedava Oyun > **TAM ÇÖZÜM:** Hellgate London > **DONANIM:** Aksiyon oyunları performans testi



OCAK 2008
GTA 4
> **İNCELEME:** Unreal Tournament 3, Kane & Lynch, Mass Effect, Rock Band > **DOSYA:** 2008 Oyun Patlaması > **TAM ÇÖZÜM:** The Witcher, Silent Hill Origins > **DONANIM:** Overclock rehberi, Büyük İşlemci Testi, PSP Hacking > **DVD'DE:** Guild Wars Trilogy



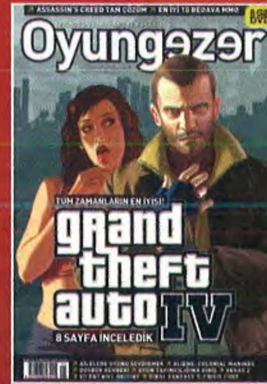
ŞUBAT 2008
TOMB RAIDER: UNDERWORLD
> **İNCELEME:** PGR 4, Wii Fit, Zack & Wiki, Syphon Filter > **DOSYA:** Fallout 3, 2007'nin En İyileri, Diziler > **TAM ÇÖZÜM:** Darkness Within > **DONANIM:** Ekran Kartları Meydan Muharebesi > **HEDİYE:** Dev World of Warcraft posteri



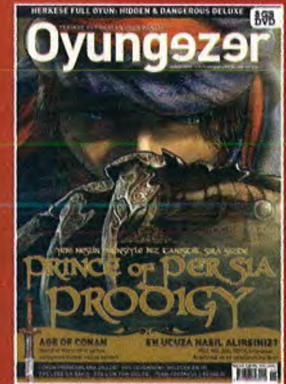
MART 2008
RED ALERT 3
> **İNCELEME:** Devil May Cry 4, Burnout Paradise, Sins of a Solar Empire > **DOSYA:** Crack Savaşları, En İyi 25 Mod
> **TAM ÇÖZÜM:** Call of Duty 4 Multi Ustalık Rehberi > **DONANIM:** En İyi Bellek Hangisi?
> **DVD'DE:** Lord of the Rings Online



NİSAN 2008
ASSASSIN'S CREED
> **İNCELEME:** Lost, Condemned 2, Gran Turismo 5, C&C3: Kane's Wrath > **DOSYA:** Oyunlardan Sıkıldık mı?, The Sims 3 > **TAM ÇÖZÜM:** World of Warcraft'ta Zengin Olma Taktikleri > **DONANIM:** Yenilenmiş Ekran Kartı Testi



MAYIS 2008
GRAND THEFT AUTO 4
> **İNCELEME:** Rainbow Six Vegas 2, Final Fantasy 7 Crisis Core, Army of Two > **DOSYA:** Ailelere oyunu anlatmak, En iyi 10 bedava MMO, Aliens Colonial Marines > **TAM ÇÖZÜM:** Assassin's Creed suikast rehberi > **DONANIM:** Ya ekran kartları ölecek, ya işlemciler > **DVD'DE:** Trackmania Nations Forever



HAZİRAN 2008
PRINCE OF PERSIA: PRODIGY
> **İNCELEME:** Age of Conan, Dark Sector, Europa Universalis Rome > **DOSYA:** Yeni Prince of Persia, FPS Cehennemi, Konsol ve PC Alışveriş Rehberi
> **TAM ÇÖZÜM:** GTA 4'ün tüm gizleri ve haritası, Team Fortress 2 Rehberi * DONANIM: Üç çekirdekli işlemciler > **DVD'DE:** Hidden & Dangerous Deluxe

HANGİ SAYILARI İSTİYORDUNUZ?

ADINIZ / SOYADINIZ: ....

ADRESİNİZ: ....

....

İLÇE / ŞEHİR: ....

SABİT TELEFONUNUZ: ....

CEP TELEFONUNUZ: ....

E-POSTANIZ: ....

DOĞUM TARİHİNİZ: ....

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR: ....

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına olan hesaba, istediğiniz her sayı için 5 YTL yatırın. Hangı sayıları istediğinizi, adınız ve soyadınızla birlikte oyungezer@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak Aras Kargo'ya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde, kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 3258267 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Altunizade Tophanelioğlu Cad. Özyurt Sitesi A Blok D: 5 Altunizade / İstanbul
Tel: (0216) 3258062 **Faks:** (0216) 3258267 **E-posta:** oyungezer@oyungezer.com.tr

inceleme

56
METAL GEAR SOLID 4
YAŞLI BİR KURT, YOLUN SONUNA GELDİĞİNDE NEREYE GÖÇER?

gezilesi oyunlar

MASS EFFECT

BIOWARE'DEN ETKİLEŞİMLİ BİR SİNEMA ŞAHESERİ - ERCE GÜVEN

Mass Effect'i her açışımda *"yok artık!"* demekten kendimi alamıyorum. Oyunda geçirdiğim saatler sanki sonsuza erişmek için arttıkça artıyor. Artıyor ama bu kadarı da fazla! İnsanlar benim Mass Effect'te geçirdiğim sürede 3 tane WoW karakterini 70. seviyeye taşıyıp, üstüne eBay'de satıp para bile kazanıyorlar. Bense burada oturmuş hem John, hem de Jane Shepard'ı 60. seviyeye taşımak için kasıp duruyorum. Bunu yapınca elime ne mi geçiyor? İnanılmaz bir oyun zevki!

Günümüzden yüzyıllar sonra Mars'ta keşfedilen uzaylı teknolojisi sayesinde uzak galaksilere gitme hayalini gerçekleştiren insanoğluyla birlikte, yeni katıldığımız bu topluluğun "yaramaz çocuğu" olmak... Elinde tuttuğu tüm politik ve askeri güçleri kötüye kullanan galaksiler arası özel ajan Saren'in peşinden oradan oraya sürüklenmek... 50.000 yıl önce yok olmuş Prothean ırkının başına gelen korkunç olayları ortaya çıkarmak... Ve tüm bu yaşananların aslında üç bölümlük destansı bir serinin sadece ilk bölümünü oluşturduğunu bilmek...

Düşünüyorum da, tüm RYO severler bu destanı yaşamayı hak ediyor. O yüzden gelin önümüzdeki dört sayfa boyunca sizi bu muhteşem zevke ortak edeyim.

ÇOK YAŞA BIOWARE (YOKSA EA Mİ DEMELİYİM?)

Bioware yeni RYO devrimini gerçekleştirecek ama bunu sadece Xbox 360'a özel yapacaktı. Sırf Mass Effect oynamak için bazılarımız (ehem) gidip Xbox 360 aldık; daha sabırlı olanlarımızsa "umut fakirin ekmeğidir" misali beklemeye başladı.

EA'in pençelerini Bioware'e geçirmesine sevinsek mi üzülsek mi diye kara kara düşünürken Bioware bombayı patlattı ve yer yerinden oynadı. 360'larımıza daha 3 kırmızı ışık bile verdirememişken (aman nazar değmesin) Mass Effect'in PC versiyonu duyuruldu. İşin güzel tarafı, sadece ana oyunu bilgisayarlarımızda görmekle kalmayacak, 360 için yayınlanan ilk indirilebilir içerik olan "Bring Down The Sky" eklentisini de ücretsiz edinebilecektik.

Yapımcı, PC kullanıcılarını daha fazla bekletmek istemedikleri söylese de hepimiz bu konuda "bol platform bol para" ana fikrini benimsemiş EA'in parmağı olduğunu biliyoruz. Adamların gerekçesi ne olursa olsun, uzun zamandır ilk defa EA'i alnından öpesim geldi. Ama "Mass Effect IKEA Version" gibi oyunlarla karşılaşmaktan duyduğum korkuyu da beraberinde getirdi.

DEMİURGE DE KİM?

Mass Effect PC ilk duyurulduğunda, takvimlerimizde Mayıs ayının ilk haftasını kocaman bir daire içine almıştık ancak kısa süre sonra daireyi Haziran'a kaydırmamız gerektiğini anladık. İlk başta ertelemenin sebebi açıklanmamış olsa da kısa sürede aradığımız cevabı bulduk: Demiurge.

Sakın yanlış anlamayın. Ertelemenin kaynağı Demiurge Studios değil. Hatta onların çabaları sayesinde çok daha iyi bir PC RYO'suna sahip

1- Sovereign... Siz hala Saren'in peşinde olduğunuzu mu sanıyorsunuz?

2- İşte PC versiyonunun 1 ay ertelenmesine sebep olan şey. Taktiksel arayüz.

3- Galaksi haritası, oyun boyunca yeni eklenen galaksilerle renklendikçe renkleniyor.













Bu 2 Rachni askerini gaz vererek de öldürebilirdim ama böylesi daha eğlenceli sanki.

olduğumuzu rahatlıkla söyleyebiliriz. Çoğumuzun daha önce adını bile duymadığı bu adamları biraz araştırırsanız tüm *Brothers in Arms* oyunları, *Titan Quest, Advent Rising* gibi oyunlar çıkacak karşınıza. Demiurge, tüm bu yapımlarda olduğu gibi Mass Effect'te de sahne arkasında yer aldı ve yaptığı katkılarla oyunun safkan bir PC RYO'su haline gelmesini sağladı.

SORU 1: MASS EFFECT OYNAMALI MISINIZ?

Mass Effect, Bioware'in kendi fikri mülkü olarak tasarladığı yepyeni bir evrenin oyunu. Etrafınızdaki her şey keşfedilmeyi bekleyen birer pırlanta parçası gibi sizi bekliyor. Onlarca gezegen, birbirinden ilginç olaylar, yan görevler, sizinle "etkileşmek" için can atan karakterler ve çok daha fazlası...

Akuze'deki inanılmaz kıyımdan sağ çıkmayı başaran sadece sizseniz ve tüm galaksinin kaderi ellerinize terk ediliyorsa, istediğiniz sonuca istediğiniz şekilde ulaşabilmeyi beklersiniz. Mass Effect sizi bu konuda yanıltacak bir oyun değil. İyilik ve kötülük kavramlarının bazen çok net olduğu, bazense gri bölgelerde dolaştığı bu yeni evrende, ne ekerseniz onu biçeceğinizden emin olabilirsiniz. Bir olayı çözmenin çoğu zaman sadece iki yolunun olmadığını görebileceğiniz oyunda, sıkıntılı bir durumu "iyilik perisi" gibi de çözebilirsiniz, sıradan bir insan gibi de... Ya da kötü mü olmak istiyorsunuz? Ne kadar kötü olacağınızı sadece siz belirleyebilirsiniz. Hiçbir şey sadece siyah ve beyazdan ibaret değil. Zaten zor olan da o biçimsiz gri bölgelerde ne yapacağınızı bilmek değil mi? İşte Mass Effect size bunu sunuyor.

Ama bunu öyle bir şekilde sunuyor ki daha oyunun en başından itibaren içinize işleyen bir şeyler olduğunu hissedebiliyorsunuz. Her baba RYO'nun yapması gerektiği gibi daha açılış ekranında tedirginliğiniz başlıyor. Her biri iki farklı alt sınıf içeren Asker, Biotic ya da Teknik sınıflardan birini seçmeniz için önünüze 6 farklı karakter tipi sunuluyor.

SORU 2: MASS EFFECT'İ NEDEN OYNAMALISINIZ?

Yıllardır oynadığım pek az RYO'da erkek ya da kadın olmanın fark yarattığına tanık oldum. Mass Effect her alanda olduğu gibi burada da kendi farklılığını yaratıyor. John Shepard karşısında süt dökmüş kedi gibi tavırlar sergileyen bir NPC, Jane Shepard'ı masasına davet edebilecek kadar küstahlaşabiliyor.

Peki ya Ashley ve Kaidan'a ne demeli? Birisi John'a diğeri Jane'e ilgi duyuyor. Tabii ilgi duyulan karakterler karşı cins olduğu sürece burada anormal bir durum yok. Ama konu Liara olunca, aklımıza Spielberg'ün "Üçüncü Türle Yakın İlişkiler" filmi geliyor ki bence mutlaka tecrübe edilmesi gereken bir deneyim (filmi kastediyorum, yanlış anlamayın sakın!).

Tabii Bioware'in bağımlılık yaratan karakter anlayışı sadece cinsiyet ya da sınıf başlıklarıyla belirlenmiyor. Oyun süresince yanıbaşınızda olacak 6 arkadaşınızın da kişilikleri o kadar kendine has ki; her biriyle sürekli diyalog halinde olmak ve hikâyelerini öğrenmek istiyorsunuz. Her biri farklı dünyalardan, farklı yaşamlardan kopup gelmiş ve aynı hedefe odaklanmış durumda. Ama unutmayın, hedefinize ulaşma yolunda onların her zaman yanınızda yürümesini sağlamak sizin ellerinizde. Moralleri bozuk olduğunda iki çift laf etmek, onları hayatları boyunca pişmanlık duydukları bir olaydan çekip çıkarmak ya da kalplerindeki intikam ateşini söndürmek... Hepsi size bağlı.

SORU 3: MASS EFFECT'İ NEDEN TEKRAR OYNAMALISINIZ?

Siz onlar için bu kadar uğraşırken onların da bu ilginizi karşılıksız bırakmayacağını bilmelisiniz. Mesela Wrex'le aranızı iyi tutarsanız, oyunun belirli bir yerindeki 'İmkansız Durum'u konuşarak çözebilir ve achievement'lardan bir tanesini kazanabilirsiniz. Evet, yanlış okumadınız. Xbox'ın belki de en eğlenceli yanlarından biri olan Achievement (Başarı Ödülleri) sistemi ME PC versiyonunda da aynen karşınıza çıkıyor. Hiç bir "adanmış" aksiyonun ödülsüz kalmadığı ME'de, kazanmış olduğunuz ödüller sayesinde bir sonraki oyununuzda farklı becerilere sahip karakterleri yönetmek gibi bir şansa sahipsiniz. Tabanca kullanmayı bilmeyen Asari dostunuz, ikinci ME ziyaretinizde düşmanlarınızı iki kaşının ortasından vursa fena mı olur? Ya da sırf bazı şifreleri kırsın diye yanınıza almak zorunda kaldığınız Kaidan'ı, yeni "Elektronik" beceriniz sayesinde devre dışı bıraksanız?

Peki sadece bunlar mı size ME'i defalarca oynatacak olan şeyler? Cevabım koskocaman bir hayır. Oyunu ilk oynadığınızda en fazla 50. seviye bir karaktere ulaşabiliyorken, ikinci oynayıştan itibaren seviye sınırı 60'a yükseliyor. Tabii bu amaca doğru koşarken mevcut 50. seviye karakterinizi kullanabiliyor ve oyunu ilk andan

Bunları Öğrenmeden Yola Çıkmayın

> ME, bir çevrim oyun olduğundan oyuna girmeden önce mutlaka Konfigürasyon Aracı'nı çalıştırıp sistem ayarlarınızı yapın. Oyuna girdikten sonra oyun içi menülerden ayarlarınızı kontrol edin ve oyuna öyle dalın.

> Oyundaki her türlü kilitli kapı, sandık, dolap, uydu vb. cihazı açabilmek için ya Electronics ya da Decyription yeteneklerine ihtiyaç duyacağınızı unutmayın. Eğer kendinize asker ya da biotic bir karakter seçtiyseniz sürekli olarak yanınızda bu yeteneklere sahip birini dolaştırmalısınız. Elektronik ve Şifre Kırma özelliklerinin yanında tabanca ve pompalı tüfek kullanabilmesi, güçlü teknolojik yeteneklere sahip olmasıyla Tali bu konuda ilk tercihiniz olmalı.

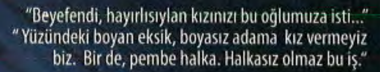
> Oyuna başlamadan önce tüm Achievement'ları kontrol edin ve 2. ME turunuzda işinize yarayabilecek ödülleri elde etmek için uğraşın.

> İndiğiniz gezegenlerde haritada görünenden fazlasını bulabileceğinizi unutmayın. Başta maden yatakları olmak üzere birçok araştırılabilir nesne haritada görünmez.

> Çatışma sırasında sık sık oyunu durdurup taktik belirlemeyi unutmayın. Ne de olsa bu bir Bioware RYO'su.

> Silahlarınızda kullandığınız mermileri rasgele seçmeyin. Geth'le savaşırken Sentetik, normal canlılarla savaşırken Organik zararı arttıran mermiler kullanın.

> 1.000.000 para birimine erişip "Rich" Achievement'ını kazandığınızda vakit kaybetmeden geminizdeki ya da Citadel C-Sec'deki satıcıya koşun. Spectre'lere özel silahlarla karşılaşınca çok mutlu olacağınızı garanti ediyorum.



"Beyefendi, hayırlısıyla kızınızı bu oğlumuza isti..." "Yüzündeki boyan eksik, boyasız adama kız vermeyiz biz. Bir de, pembe halka. Halkasız olmaz bu iş."



Belki "devrimsel" değil ama yine de Mass Effect'in diyalog sistemi kesinlikle türün en iyisi.

itibaren zorlu düşmanlarla boğuşarak oynayabiliyorsunuz. Zorluk demişken, oyunu her tamamladığınızda bir üst zorluk seviyesinin açıldığını ve 3. oyununuzu göz seğirtici, saç baş yoldurucu "Insane" modda oynayabileceğinizi de söylemeliyim.

Ama sakın bu kadar şeyi kısa bir sürede yapabileceğinizi sanmayın. Bırakın oyunun ana görevlerini, yan görevler bile yaklaşık 20 saat sürüyor. 60. seviye bir karaktere ulaşmak yolunda, bir yandan karakterlerinizin saldırı, savunma ve hatta konuşma yeteneklerini geliştirirken bir yandan da ekip üyelerinizin dertleriyle uğraşmalısınız. Anlayacağınız olay sadece yeşil gezegenlere inip uzaylı poposu tekmelemekten ibaret değil. Neredeyse her saat başı bir 10 dakika ayırıp silahlarınızı modifiye etmeli ve yeni zırh güçlendiricileri denemelisiniz.

Oyunu ilk oynayışınızda deneme yanılma yöntemiyle ilerleseniz de, özellikle ikinci oynayışınızda hangi göreve kimin daha çok katkı sağlayabileceğini bildiğinizden ekibinizi ona göre kurma şansına sahip olacaksınız. İşte tüm söylediklerim de burada birbirine bağlanacak aslında. İyi davranmadığınız bir arkadaşınızın nasıl olur da canını sizin için tehlikeye atmasını bekleyebilirsiniz?

SORU 4: MASS EFFECT'İ NEDEN PC'DE TEKRAR OYNAMALISINIZ?

Mass Effect'in yeniden oynanabilirliğini arttıran bir diğer unsur da ekipman çeşitliliği. Öyle böyle bir çeşitlilikten bahsetmiyorum burada. Her biri 10 seviyeden oluşan birçok silah, mermi tipi, geliştirme özellikleri, bomba ve zırh var. Bu ekipmanları düşmanlarınızdan bulabilir, kilitli dolaplardan temin edebilir ya da satın alabilirsiniz. Ekipmanlar, 60. seviyeye ulaşma azmiyle tekrar tekrar oynadığınız oyunda sürekli gelişerek sizi kendini tekrarlayan bir yapıdan kurtarıyorlar. Oyunu üçüncü kez oynarken dahi, hala yeni ekipmanlar bulabiliyor olmak gerçekten çok güzel.

Tabii böyle bir ekipman çeşitliliğine sahipseniz envanter sisteminin de (Xbox 360'da oynarken Bioware'in kulaklarını az çınlatmadık bu yüzden ama gamepad kontrolünde daha iyi bir alternatif de mümkün değildi) çok iyi olmasını beklersiniz. PC versiyonunun en iyi özelliklerinden biriyle de işte tam burada karşılaşırsınız: Çok daha kullanıcı dostu, kolay ulaşılabilir ve kullanılabilir bir envanter arayüzü Mass Effect'in PC versiyonunda sizi bekliyor.

Yeni envanter sisteminin tüm güzelliğine rağmen, diyelim zorlu bir görevin ortasında baktınız ki envanteriniz almış başını gidiyor, eee ne bekliyorsunuz; dönüştürün "Omni Jel"e gitsin. Oyunun paradan sonraki ikinci önemli kaynağı olan Omni-Jel sayesinde kilitleri kolayca açabilir ve sevgili Mako'nuzu tamir edebilirsiniz. Kilit dedim de aklıma geldi. Mass Effect'in PC versiyonundaki mini-oyun da tamamen yenilenmiş durumda. Kilitli kapı, dolap ve bilimum eşyayı Omni-Jel kullanmadan açmamıza yarayan bu mini-oyun aslında bir nevi *Frogger* oyunu (eski oyuncular ne demek istediğimi anladı). Yeni mini-oyun hem Xbox 360 versiyonuna göre daha eğlenceli, hem de nispeten daha zor.

SORU 5: MASS EFFECT'İ NEDEN PC'DE TEKRAR TEKRAR OYNAMALISINIZ?

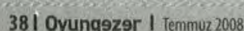
Demiurge tarafından geliştirilen ve PC'ye özel olan yeni taktiksel arayüz sayesinde her iki takım arkadaşınıza ayrı ayrı emirler vermeniz, silahlarını kolaylıkla değiştirmeniz ve özel güçlerini kullanmanız mümkün oluyor. Oyunun herhangi bir anında boşluk tuşuna basarak taktiksel arayüze geçip iki arkadaşınıza farklı emirler vermek, Mass Effect'in aksiyon sahnelerini "en başında olması gerektiği" gibi yapıyor. Ayrı ayrı verilebilen komutlar saye-

Bring Down The Sky

Mass Effect evreninin ilk indirilebilir eklenti paketinde hafiften sapık ruhlu (tipleri de öyle gösteriyor olabilir) Batarian ırkıyla karşılaşacağız.

Asgard sistemindeki bir mobil uzay istasyonunu işgal eden ve istasyonun yönünü yakınlardaki Terra Nova gezegenine çeviren manyak Battarian'ları durdurma görevi yine bize düşecek. Terra Nova'da yaşayan milyonlarca masum sivilin hayatının bize bağlı olacağı Bring Down the Sky eklentisinde, yeni bir ırk, yeni bir dünya, fazladan bir Achievement ve tam 90 dakikalık oyun süresi bizi bekliyor olacak.

Unutmadan bu ilk eklenti paketinin PC oyuncularına ücretsiz dağıtılacağını belirtelim.



1.2- Mass Effect'in dünyaları o kadar güzel ki... Oyunu bırakıp manzarayı seyre dalıyorsunuz.

1



2





Bu Krogan'ın dostumuz olmadığı son derece açık. ME evreninin en savaşçı yaratığı karşınızda duruyor.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Son zamanların en iyi RYO senaryosu
+ UT3 motorunun görkemi
+ DLC ile desteklenen oyun evreni
+ Ahlaki ikilemler, zor kararlar
+ "Saf" bir PC oyunu
+ Mako
- Diyalog sistemi şişirildiği kadar iyi değil.

sinde, sağda solda kilitli kapıları açsın diye yanınıza aldığınız Kaidan, insan (ya da Krogan) azmanı savaşçı Wrex'in peşinden düşman ordusunun orta yerine atlamamış oluyor.

Boşluk tuşuyla ulaşabildiğiniz taktiksel arayüzün dışında, oyuna eklenmiş olan 8 farklı kısayol tuşu sayesinde özel güçlerinizi her an elinizin altında tutabiliyor ve aksiyona hiç ara vermeden onları kullanabiliyorsunuz. İşte özellikle bu değişimlerle birlikte Mass Effect, "basit bir konsol portu" olmanın çok ötesine geçiyor ve safkan bir PC RYO'su tadı veriyor.

Tabii bir konsol oyununa istediğiniz kadar taktiksel arayüzler, yeni envanter ekranları ekleyin, eğer günümüz PC'lerinin gücünü kullanamıyorsanız yine de "basit bir port" olma riskiyle karşı karşıyasınız demektir. Açıkçası ben bilgisayarımda Xbox 360'ın düşük çözünürlüklü dokularını görsem, hele ki o dokuların bölüm yüklendikten 15 saniye sonra kaplandığını fark etsem durumumdan hiç memnun olmazdım.

Ne mutlu ki Bioware, günümüz PC'lerinin gücünü, kullandığı Unreal 3 motoruyla sonuna kadar zorlamaya kararlı bir şekilde karşımıza geliyor. Full HD görüntü çözünürlükleri, isteğe bağlı sinematik efektleri ve çevresel ses özellikleriyle Mass Effect son zamanlarda gördüğümüz sadece en güzel RYO'lardan biri değil, en güzel oyunlardan biri haline gelmiş.

Görsel özelliklerin dışında, Bioware tarafından ne kadar akıllıca tasarlanmış olursa olsun uzun asansör sekanslarının (çaktırmadan yükleme yapılan bölümler) PC versiyonunda olmaması çok güzel. Unutmadan; bir de Mako olayımız var. Xbox 360 versiyonundaki Mako için "en aptaldan daha aptal" diye bir cümle kullandığımı hatırlıyorum. O cümlemi PC versiyonuyla birlikte tarihe gömdüğümü söylemekten ayrı bir mutluluk duyuyorum. Tüm bu anlattıklarımı topladığımızda, karşımızda duran şaheserin aslen bir konsol oyunu olduğuna inanmak gerçekten zor.

BU KADAR SORU YETER!

Rol yapma yönüyle olduğu kadar aksiyon yönüyle de ön plana çıkan Mass Effect, PC RYO'su kavramıyla tek kelimeyle mükemmel bir uyum sağlıyor. Fare & klavye ikilisinin keskinliğiyle girdiğiniz heyecanlı çatışmaların keyfi tarif edilemez. İster oyunun başındaki Eden Prime savaşı olsun, ister ilerleyen bölümlerde elinize geçecek teknoloji harikası geminiz Normandy'le birlikte galaksi haritanızdan seçtiğiniz gezegenlerden biri... Birlikte yola çıktığınız 6 arkadaşınızdan 2 tanesiyle birlikte girişeceğiniz görevler boyunca hem aksiyonun hem de RYO'nun tadına varacaksınız. Bundan eminim çünkü aksi için sebep yok.

Bunların dışında, Bioware'in ballandıra ballandıra anlattığı ama tam olarak oyuna entegre etmeyi başaramadığı etkileşimli diyalog sistemi, şu anki haliyle bile benzerine bir başka oyunda rastlayamayacağınız kadar güzel. Mass Effect ilk duyurulduğunda izlediğimiz videolarda, istediğimiz zaman karşımızdaki elemanın lafını ağzına tıkayabiliyor, çat diye lafa dalabiliyorduk. Geliştirme aşamasında Bioware baktı ki işler istediği gibi gitmiyor, "laf kesme" olayı istendiği gibi çalışmıyor, bize "devrimsel" olmasa da "evrimsel" bir diyalog sistemi sunmaya karar verdi. Açıkçası ben oynadığım hiçbir RYO'da "leb" kelimesini seçerek "gel birader leblebistanda bir leblebi dükkanı açalım" dediğimi hatırlamıyorum. Hoş bu durum oradaki elamanların leblebici değil berber olmasından kaynaklanmış da olabilir. Ama sonuç olarak ME, diyalog sistemi açısından RYO türünde mihenk taşı olmayı başarıyor.

FEVKALADENİN FEVKİNDE

Hala bu kısma attığım başlığın şokunu yaşıyorum ama söyledim işte. Xbox versiyonu için "mükemmel" demişken PC versiyonuna anca bunu diyebildim. Yapımcı Bioware'in, oyuncuların sözlerine kulak kabarttığı, oyunun çıkışını bile ertelemeyi göze alarak şikâyet ettiğimiz her şeyi geliştirdiği ve hatta değiştirdiği bir oyun bu. Ama bu kadar güzelliğin üstüne küçük bir laf sokmadan duramayacağım. Nerede benim Bring Down the Sky'ım? Hani oyunun piyasaya çıkışıyla aynı gün ücretsiz olarak indirilebilecekti?

Anladınız değil mi beni? Mass Effect PC, incik cincik ararsanız kusur bulabileceğiniz kadar iyi bir oyun. Eğer oyunun puanını küçük bir miktar kırıyorsam o da bu işin raconundan kaynaklanıyor.

X360 vs PC

İki sistemden hangisi Mass Effect'te daha iyi?

	X360	PC
Grafikler (Çözünürlük, Dokular)	4	5
Ses Öğeleri	5	5+
Yükleme Süreleri	3	5
RYO & Aksiyon Dengesi	5	5+
Sisteme Özel Kontroller	5	5+
Envanter Sistemi	3	5
Mako Kontrolleri	2	4
Taktiksel Arayüz	-	+
Hızlı Erişim Tuşları	-	+





PC versiyonundaki envanter ekranı X360 versiyonundan çok daha başarılı.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Hani bir atasözü var ya "Fevkaladenin Fevkinde" diye... İşte Mass Effect bu anlama geliyor.

9.5



> **Yapım:** Bioware > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (49 YTL) > **Yaş Sınırı:** 17+ > **İngilizce Gereksinimi:** Yüksek
> **Multiplayer:** Yok > **Minimum Sistem:** 2.4 GHz İşlemci, 1 GB Bellek, GF6800 & Radeon X1300XT Ekran Kartı
> **Önerilen Sistem:** 3 GHz Çift Çekirdekli İşlemci, 2 GB Bellek, GF7900 & Radeon X1800 Ekran Kartı
> **Web Sitesi:** www.masseffect.bioware.com

DRACULA: ORIGIN



TAVŞANLARDAN KÖPEKLERDEN SIKILDIYSANIZ, BANA KATILINIZ -ERCE GÜVEN

Kaç zamandır duyuyordum adını... Önemsememiştim en başta. Sonra ekran görüntülerini bir kenara bırakıp tanıtım videosunu izlemeye karar verdim. Daha birkaç saniye geçmişti ki boynumda hissettiğim keskin acıyla irkildim. Artık onun esiriydim. Beklemekten, dönüşümün gerçekleşeceği anın özlemiyle yanıp tutuşmaktan başka çarem yoktu. Önümde uzanan yolun beni nereye sürükleyeceğini görmek için ekrana daha dikkatli bakmaya başladım. Karşımda tek bir renk vardı: Kırmızı.

KARANLIĞIN SESİ

Ne mutlu bize ki bıcır bıcır ya da gerçeküstü canlıları, Guybrush çakması karakterleri bir kenara bırakıp daha "yetişkin" bir karakterle oynama şansına sahip olduğumuz bir adventure var karşımızda. Dracula efsanesini bilenler, onunla özdeşleşmiş bir diğer ismi de hemen anımsayacaklardır: Van Helsing. Evet, oyunda Van Helsing'i kontrol ederek eski dostumuz, öğrencimiz, kanlımız Jonathan Harker'a sevgi dolu bir mesaj iletmek üzere Londra'dan Kahire'ye, Viyana'dan Transilvanya'ya kadar savrulup duracağız.

Dracula'nın başarısı da burada gösteriyor kendini. Birbirinden çok farklı coğrafyaları kendine sahne olarak seçen oyun, bu mekânların özünü ekrana son derece güzel bir şekilde taşımayı başarıyor. Hatta Mısır'a gidip de sorduğunuz her soruya Arapça karşılık veren elemanları görünce Arapça sozluk arama girişimlerine bile başlıyorsunuz. Siz sözlüğü bulmaya çalışırken arka planda çalan müzikler de iyice havaya girmenizi sağlıyor. Tam o sırada, konuşmanız gereken herifin İngilizce bildiğini görüyor ve tonla para verip aldığınız sözlüğü bir kenara fırlatıp oyuna kaldığınız yerden devam ediyorsunuz.

PİKSEL AVI

Point & Click tarzı adventure oyunlarının yapmayı sevdiği en temel işkence çeşidi piksel avıdır. Fare imlecinizle, ekrandaki her bir objenin üzerine gelip "bakalım kurcalayabiliyor muyuz?" diye saatlerinizi harcamanızı gerektiren bir avdır bu. Ama uzun dakikalar boyunca ekrana aptal aptal baktıktan sonra, yerdeki tırnak törpüsünü cebinizdeki diş macununa sokabildiğinizi keşfettiğiniz an kadar keyiflisi de yoktur. Dracula, gerçekten "sağlam" olan bazı bulmacalarıyla acımasız bir işkenceci gibi görünse de insaflı bir adventure. Şöyle ki; son derece detaylı görseller arasında dolandığımız oyunun herhangi bir anında klavyedeki boşluk tuşuna basarak etkileşime girilebilecek her objeyi görmemiz mümkün oluyor. Tabii bu hareketle oyunu en az iki kat daha kolay hale getirdiğinizi unutmamalısınız. Açıkçası ben bulmacalara odaklanma taraftarı olduğum için boşluk tuşunu sıkça kullandım ve oyunun zevkinden hiçbir şey kaybetmedim (ya da en azından ben öyle düşünüyorum).

ÖLÜMSÜZÜ ÖLDÜRMEK

Bir adventure'ı adventure yapan temel öğenin bulmacaları olduğu konusunda hemfikiriz sanırım. Dracula, hikâyenin dışına taşmayan bulmacalarıyla göz dolduruyor. Yani Dracula'yı avlamak için Transilvanya'ya giderken bineceğiniz trenin bacasını temizlemek zorunda kalacağınız anlarla karşılaşmayacaksınız. Bu sayede oyun hem daha akıcı hale geliyor, hem de çözdüğünüz her bulmacanın sizi ölümsüz düşmanınıza bir adım daha yaklaştırdığını hissedebiliyorsunuz.





1- "Yıldırım aynı yere iki kere dü..."

2- Bram Stoker's Dracula'daki orijinal sahnelerine sadık kalınmış.

Ama adı üstünde "ölümsüz" işte... Ne yaparsanız yapın efsanevi Kont'u durdurmak konusunda yetersiz kalabilirsiniz. Aslında oyunun sonlarına yaklaşırken, avınızın parmaklarınızın arasından usulca kaçmasını isteyeceksiniz. Çünkü Dracula, insanın ağzında hoş bir tat bırakan, "cansız" diyalogların düzeltilmesi ve oyun süresinin uzatılması gibi ufak değişikliklerle önemli ve keyifli bir adventure serisine dönüşebilecek bir oyun.

Ne dersiniz, Still Life 2 gelene kadar elinizdeki en yetişkin adventure'a bir göz atmakla bir şey kaybetmezsiniz değil mi?



Oyunun grafikleri hiç fena değil. Peki öyleyse sağdaki karakter neden gözlerini çıkartmak üzere?

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Yetişkin işi bir adventure
+ Coğrafya çeşitliliği
+ İlgi çekici konu

- Cansız seslendirmeler
- Kısa oyun süresi

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Türde bir bolluk berekettir gidiyor maşallah... Kırmızının her tonunu bulabileceğiniz etkileyici bir adventure olmuş.

8.0



> **Tür:** Macera > **Yapım:** Frogwares > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Minimum Sistem:** 1.5GHz işlemci, 512MB RAM, GF & Radeon 64MB > **Önerilen Sistem:** 1.5GHz işlemci, 1GB RAM, GF & Radeon 64MB > **Web Sitesi:** www.dracula-origin.com

RACEDRIVER GRID

PÜFÜR PÜFÜR, GÜRÜL GÜRÜL GRID -GÖKTUĞ YÜKSEL



Hepinize selamlar gençler. Uzun bir aradan sonra yeniden bir oyun incelemesiyle karşınızdayım ve ailenizin yazarı Göktuğ olarak sizinle beraber olmaktan aşırı derecede bahtiyarım. Arabalara duyduğum tutkuyu yazılarımı okuyanlar veya beni biraz tanıyanlar çok iyi bilir. Eğer şu anda Coşkun Sabah'tan "Aşığım Sana" parçasını dinliyorsanız ne demek istediğimi, ne kadar tutkulu olduğumu daha iyi anlayabilirsiniz. Yok eğer Ümit Besen'den "Nikah Masası" parçasını dinleyerek bu yazıyı okuyorsanız lütfen şu anda kullandığınız dolmuşu doldurun ve dolmuş sürerken Oyungezer okumayı bırakın, kaza yaparsınız... Merak etmeyin, eski kız arkadaşlarınızın hepsi sizi nikahlarına çağırırlar (eşek değillerse)... Ayrıca sağ arka köşede para yollamadan gitmeye çalışan gözlüklü tombul kardeşimizden de parasını rica edin. Yok öyle bedavaya Kadıköy hattında seyahat. Evet, arabalara olan aşkımdan bahsediyorduk. Özellikle yeni nesil konsollara çıkan bütün yarış oyunlarını oynamış ve çoğunu almış biri olarak şunu diyebilirim ki, en bomba yarış oyunlarından biriyle beraberiz şu anda. Çoğu zaman PC'cilerin *PGR4, Gran Turismo 5, Forza 2* gibi oyunları sadece izleyip hava almalarından haberdarım. Ancak GRID, bütün PC yarışçılarının dualarının karşılığı olarak karşınızda.

Senelerdir kaliteli yapımlar ortaya çıkaran Codemasters firması, rahmetli Colin'in ismiyle oyun çıkarmayı bırakmadan evvel, defalarca ralli oyunu oynatmıştı bizlere. Arada sırada *TOCA* (tok açın halinden ne anlar be abi) ismi altında oyunlar da oynamıştık. Ama bence en baba Codemasters oyunu geçen sene çıkan *DIRT* idi. Oyunun isminin ZIRT değil *DIRT* olması da beni ayrı bir mesut etmişti. Gerek hasar modellemesi, gerek menü tasarımı, gerek fizik motoru, gerek grafikler ve de gerekse oyunun insanı bağlaması açısından süper bir oyundu *DIRT*. Arazi ortamında geçen ve bu derece başarı yakalayan bir oyunun başka bir ortamda tekrar ortaya çıkması kaçınılmazdı ve işte o dönüş GRID ile oldu. Tabii şimdi bazı vatandaşlarımız "heriflere bak la, aynı oyunu değişik araba ve parkurlarla yeni oyun olarak bize satıyorlar, vay uyanıklar" diyebilir. Onlara "almayın o zaman bilader" diyorum, kimse kimseye zorla oyun satmıyor, ayrıca *DIRT* gibi şaheser bir yapımın 15 farklı çeşidi olsa hepsini oynarım.


Mustang Cobra'yla asfaltları ağlatmanın tadı bir başka. Ühü!

DÖRT TEKER, BİR MOTOR BANA YETER HACI

Şöyle bir etrafıma baktığımda Chevy Aveo'dan tutun, Mercedes McLaren SLR'a kadar her tür araba görüyorum. Herkesin zevkleri ayrı. Kimi az benzin yakıp para biriktirmeye çalışıyor, kimi sıfırdan yüze 4 saniyede çıkmaya çalışıyor. Çeşit çeşit, kalite kalite arabalar görüyoruz trafikte. Alman mühendislik harikası olan Mercedes, BMW ve Audi, Japon yapımı (sevmediğim tür arabalar) Nissan, Honda, Toyota ve de elbette ki American muscle efsaneleri Corvette, Camaro, Mustang falan filan. Araba meraklısı bir insan olarak şimdiye kadar sürdüğüm arabalar içinde konfor ve hız bakımından BMW 6.50'ye hayran kalmıştım. Bir Mustang kadar hızlı, bir uçak kadar da konforluydu araba. Aynı zamanda bir uçak kadar da pahalıydı zaten. Eheuhue. Tabii test sürüşü yaptık biz sadece. Onun dışında bir sürü BMW kullandım, Mercedes'ler kullandım ve şunu diyebilirim ki Alman arabası alacak olsam BMW'dan şaşmam. Şöyle bir 3.35i Coupe'un içine tam giderim. Aslında bir Mercedes SL 500'ın içinde de hoş dururum. Hiç Japon arabası kullanmadım, kullanmayı da düşünmüyorum. Ufacık motoru cazır cazır bağırtmaya gerek yok. Kendi seçimim olarak biliyorsunuz American muscle car hastasıyım. Çok şükür şimdiye kadar Corvette'im, Camaro'm ve de Mustang'im oldu. Şu anda hala benim GT300 ile devam etmekteyim. Hangi arabayı kullanırsanız kullanın, V8 motoru kökleyip o sarsıntıyı arabanın içinde hissetmek, gaza her yüklenişizde arabanın o güçle sağa doğru eğilmesi, motordan gelen o gurultuyu duymak gibisi yok. Ha bir de elim kadar motoru olan Honda Civic'e gürültülü egzoz takıp hızlı gittiğini sanan vatandaşlar var. Onlara da Allah akıl fikir versin, ne diyeyim.

Evet, lafı nereye getireceğimi anladınız. Oyundaki üç değişik araba klasını anlatmış oldum. Buna yazarlık dünyasında "tersten gitme yöntemi" diyoruz... Japon arabaları, Avrupa'dan çıkan ve "Super Car" tabir edilen süper arabalar ve de klasik Amerikan muscle car'lar oyunumuzdaki 3 araba sınıfı. Oyuna başladığımızda tabii ki meteliğe kurşun atan, ancak onuruyla yaşayan bir genç olduğumuzdan dolayı arabamız yok, o yüzden başkalarının takımları için yarışmaya ve isim yapmaya başlıyoruz. Sadece isim değil, aynı zamanda para da yapıyoruz tabii ki. Sonra ilk arabamızı (Mustang) satın alıyor ve kendi takımımızı kuruyoruz.

Tabii şimdi takım kurma deyince takıma bir isim, arabamıza grafikler, renk temaları falan seçiyoruz. Ancak oyunun diğer oyunlar kadar detaylı modifikasyon işlerine girdiğini düşünüyorsanız ne yazık ki hayal kırıklığına uğrayacaksınız. Eğer şu anda Coşkun Sabah'tan (bu kısmı copy yaptım, devamlı paste ediyorum) "İsyanlardayım" şarkısını dinliyorsanız beni daha iyi anlayabilirsiniz. Gerçi ben zaten *NFS*'de veya *Forza*'da falan bir arabaya elli çeşit tampon takmak gibi ıvır zıvırla zaten uğraşmıyordum, o yüzden ben o kadar isyan etmedim. Ama illa isyan edeceğim diyorsanız oyunda sadece 45 tane arabanın olduğunu söylemek durumunda kalıyorum sizlere. Bu sayı bana biraz az geldi, bu kadar harika bir oyunda daha fazla araba olmalıydı diye düşünüyorum. Umarım ileride "indirilebilir içerik" (DLC) olarak falan araba paketleri indirebiliriz.

Her ne kadar araba sayısı az olsa da, arabalar arası farklar hakikaten rahatça hissedilir seviyede. Örneğin Japon arabaları virajları fare gibi alıyor, drift falan daha rahat yapılıyor bunlarla. Avrupa'dan çıkma arabaların yol tutuşu mükemmel oluyor. Ben bu duyguyu gerçek hayatta sürdüğüm çeşit çeşit BMW'da yaşadım, araba virajlarda resmen yere yapışıyor. Nasıl yapıyorlarsa helal olsun. Oyuna da aynı şekilde geçirilmiş bu. Araçların yol tutuşu mükemmel. Ve de geldik Amerikan arabalarına, bunlar özellikle düz yolda rakip tanımıyorlar, virajlarda zorluk çıkartabiliyorlar ama her güzelin bir kusuru vardır be hocam.

TÜRLÜ YARIŞLAR

Oyundaki yarışlar da genel olarak araba sınıflarına göre üç kademeye ayrılmış. Amerikan arabalarında San Francisco gibi hoplamalı zıplamalı, düzlüğü bol mekanlar var, Japonya'ya gittiğinizde daracık yollardan drift yapmak zorunda bırakılıyorsunuz. Tabii işte driftleri, kombo yaparak daha çok puan aldığınızı falan anlatmama sanırım gerek yok. Avrupa'da ise dünyaca bilinen pistlerde yarışma şansına sahibiz. Bunların yanında çok hoşuma giden bir diğer yarış türü de Le Mans 24 oldu. Bundan 7-8 yıl >>

ANILAR

Zamanı geriye alma kavramını son zamanlarda çıkan Timeshift ve Full Auto oyunlarında yaşamıştık. GRID gibi bir oyuna zaman kavramını katıp milletin kafasını karıştırmanın bir alemi var mıydı, buna en iyi sizler karar verirsiniz ama bence fena bir fikir değil. Yarışlara başlamadan önce flashback olmasını isteyip istemediğinizi kararlaştırıyor ve yarışa öyle giriyorsunuz. Daha sonra yarış esnasında langırt diye bir yere geçirdiğinizde hemen Instant Replay yapıp kazanın tekrarını izliyorsunuz ve eğer geri dönme imkanınız varsa kazanın öncesine dönüp kaportayı çizilmekten kurtarıyorsunuz. Geçmişi yeniden yaşıyorsunuz ve hatanızdan ders alıyorsunuz yani. Şu anda Coşkun Sabah'tan "Anılar" sarkısını dinleyen varsa beni daha iyi anlayacaktır. Tabii ki eğer bu geri dönme olayını kullanırsanız daha az deneyim puanı kazanıyorsunuz. Almadan veren bir tek Allah ne de olsa...







1- Ümit Besen'in adrenaline doyduğu an.

2- Kaptır hocaaaa

3- Kırmızı doç vaypır, olm kaçmasana kaza yaptık burada. Ambulans itfaiye bir şey çağır. MEDİİİK!



Nikahıma beni de çağır sevgilim, Mustang'i alırım hemen gelirim.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Adrenalin, hız hissi
+ Gerçekçilik, grafikler
+ Sunum, menüler, kariyer modu
+ Kazalar, fizik motoru

- 45 araba az gelebilir
- Driftlere alışmak zaman alabiliyor

>> önce *Le Mans 24* isminde bir oyun piyasaya çıkmıştı ve sabah-akşam yarış konseptini zevkli bir şekilde bizlere yaşatmıştı. İşte şimdi o zevki, hem de daha kaliteli bir şekilde, GRID oyununda yaşayabiliyorsunuz. Elbette ki 24 saat sürmek zorunda değilsiniz ama yanlış hatırlamıyorsam en kısa yarış bile 8 dakika falan sürüyordu. Gayet zevkli bir olay yani, öğleden sonra başladığınız yarışta birkaç dakika sonra akşam oluyor. Sonra gece sürüş zorlaştığından ötürü "ulan sabah olsa da sağa sola geçirmeden etraf bir aydınlansa, gündüz gözükle sürsek şu arabayı" diyorsunuz. Eğer şu anda Coşkun Sabah'tan "Baharı Bekleyen Kumrular Gibi" şarkısını dinliyorsanız, oyunda sabahı ne şekilde beklediğinizi daha iyi anlamışsınızdır. Gece sürüşü, sonra sabah olması falan gayet zevkli olaylar. Gün doğarken ezan okunuyor falan. Eheuhuehe. Ayrıca oyunda F1 türü yarışların da olduğunu hatırlatırım ama elbette ki F1 olayını tüm heyecanıyla yaşamak istiyorsanız PS3'deki F1 oyununu almanız gerekiyor. Yeri gelmişken hemen söyleyeyim, ben bu oyunu hem PC'de hem Xbox 360'da, demosunu ise PS3'de oynadım. Adam gibi PC'niz varsa çözünürlük avantajından ötürü PC versiyonunu tercih edebilirsiniz. Benim alet Q6600 Quad Core, 3 GB RAM ve GT 8800... 1680x1050 çözünürlükte, full detay oynadığımda FPS 45'ten aşağıya düşmedi. Ama tabii Xbox 360'ın da online zevki ve de dev ekran avantajı farklı...



Kalite hemen kendini gösteriyor, BMW bu ne de olsa...

EYAY EYAY YAY HOPTARİNNANAY

Evet, oyundaki AI, yani yapay zeka şimdiye kadarki herhangi bir yarış oyununda gördüğünüzün en iyisi diyebilirim. Çoğu oyunda önde gidenleri yakalamak için çok iyi sürmeniz ve de öndekilerin yavaşlaması gerekir. Ancak GRID'de yarış kazanma şansınız sadece bunlara bağlı değil. Diyelim son turdasınız ve önünüzdeki Viper deliler gibi gidiyor, sizse Corvette C6'inizin içinde, Viper'ın hemen arkasından birinciliği kovalıyorsunuz. Tam o sırada eleman virajı alamayıp spin atıyor ve haşıııırt diye duvara geçiriyor. İşte birincilik bu şekilde ayağımıza gelmiş oluyor. Bu tür gerçekçi bir yapay zeka, o sırada kaçıncı olursanız olun yarışı bırakmamanız için size gaz veriyor. Çünkü oyunda her an her şey olabilir. Gerçekten harika yapmış adamlar, helal olsun diyorum.





1- Yarış oyunlarında da, gerçek hayatta da drift yapmaktan oldum olası nefret ettim, nefret ettim, nefret ettiiiiim!

2- Uuu beybi! Ben de tekerlekleri değiştirecektim zaten.

ADRENALİN DEPOSUNU DOLDURALIM

Bütün bu detayları geçip yarış oyunlarının en can alıcı kısmına gelelim. Evet, hız hissi ve adrenalin. Şimdi PS3 fanatikleri bana karşı ayaklanabilir ancak PS3'ümde 1080p çözünürlükte *Gran Turismo 5 Prologue*'u oynadım, saatler harcadım, her şey çok netti, her şey çok süper modellenmişti. Ama oyun bana hız hissini vermedi. Heyecan yaşatmadı. Bırakın 1080p'yi, 2160z bile olsa bir yarış oyunu bana hız hissini yaşatamıyorsa ne anlamışım ben o yarış oyunundan? GRID baştan aşağı hız dolu, adrenalin dolu, sizi koltuğunuzdan zıplatacak nitelikte bir oyun. Özellikle araç içi kameralarından oynarsanız gerçekçiliğe ve heyecana diyecek tek kelime negatif laf yok.

Codemasters'a bir kere daha helal olsun diyorum.

SONUÇLAR AÇIKLANMIŞ LAN

PC platformunda kesinlikle alınması gereken bir oyun bu. Xbox 360'da buna en çok benzeyen oyun bence *PGR4*. Ancak bu oyun *PGR4*'ün papucunu bile dama attı gibi gözüküyor. Eğer şu anda Coşkun Sabah'tan "Damlardaki Papuçları Toplayıp eBay'de Sattım, Feci Para Yaptım" isimli şarkıyı dinliyorsanız (son bestesi) ne mutlu sizlere. eBay deyince aklıma geldi, oyuna eBayMotors iyi para vermiş olacak ki, oyun içinde eBayMotors'un bolca reklamı var. Arabanızı oyun içindeki eBayMotors'dan falan satabiliyorsunuz. Çok zevkli bir olay. Ayrıca eBayMotors'da da oyunun bol bol reklamı yapıldı. eBay'e ve Codemasters'a "sevin birbirinizi" diyorum.

Evet yarış severler, özellikle PC oyungezerlerine sesleniyorum. Zaten artık yeni oyun konusunda can çekişme noktasına gelen PC için bu derece kaliteli bir oyun piyasaya çıkmışken, bu fırsatı kesinlikle kaçırmamanızı tavsiye ediyorum. Gönül isterdi ki bu tavsiyemi sizlere daha iyi anlatacak bir Coşkun Sabah şarkısı olsaydı... Ama yok. Vay anasına, kahpe kader işte. Neyse, son sözüm şudur ki her ne platformda olursa olsun, bu oyunu kesinlikle alıp oynamanız gerektiğini düşünüyorum. Bir sonraki inceleme yazımda görüşmek üzere şimdilik hoşçakalın. Evet... Coşkun Sabah'tan, pardon, Fatih Erkoç'tan "Elveda Tatlım" şarkısını dinlerseniz ne demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız...



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Oynanabilirlik	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Eğer Coşkun Sabah'tan "Kaçırma Beni, Pişman Olursun" şarkısını dinlerseniz bu oyun hakkında bir özet geçilmiş hissedersiniz.

9.2



> **Tür:** Yarış > **Yapım:** Codemasters > **Türkiye Dağıtıcısı:** Alsan Interactive (79 YTL) > **Yaş Sınırı:** 12+
> **Minimum Sistem:** P4 3GHz / Athlon 64 3000+ İşlemci, 1GB RAM, GeForce 6800 / Radeon X1300 Ekran kartı, 12,5GB Sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.66GHz / Athlon X2 3800+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 / Radeon X1950 Ekran kartı > **Web Sitesi:** www.racedrivergrid.com

LEGO INDIANA JONES THE ORIGINAL ADVENTURES

BOYU DEĞİL İŞLEVİ ÖNEMLİ - GÜVEN ÇATAK

Bunun böyle olacağı belliydi. *Lego Star Wars: The Original Trilogy* ile zaten gazı almıştık arkası gelir diye. Son Indiana Jones macerası Kristal Kafatası Krallığı'nın vizyona girmesiyle iyice gaza geldik ve sonunda Lego Indiana Jones'a kavuşarak gazımızı verebildik (ne gazmış be!). Film gerçi bende buruk bir tat bıraktı. 20 yıl bekledikten sonra bazı şeyleri eksik, bazılarını da fazla buldum (detaylar uzun bir şekilde 'Ekran Dışı'nda). Ama *Lego Indiana Jones: The Original Adventures* kırılan düşlerimi tekrar yapıştırdı. Hatta öyle bir kaptırmışım ki az kalsın Burger King'den çocuk menüsü sipariş ediyordum, ama geç kalmışım çünkü vizyona Hulk girmiş ve promosyon oyuncakları değişmiş. Neyse kısacası, okuyacağınız yazı gayet taraflı!

TIKA BASA MACERA!

İnsan hem bir Lego sever hem de bir Indy fanatiğiyse böyle bir oyunun incelemesine nereden başlayacağını bilemiyor. En iyisi filmlerden başlayalım. Zaten oyunumuzun adı da The Original Adventures. Son filmi saymazsak, Indiana Jones serisini oluşturan Kutsal Hazine Avcıları, Ölüm Tapınağı ve Son Haçlı Seferi, Lego Indiana Jones'un birebir bölümleri. Aşağı yukarı serinin her önemli sahnesi Legolaştırılmış. Tabii bize de Legoca canlandırmak düşüyor. Ama filmleri bilmiyor ve Indiana Jones'u tanımıyorsanız öncelikle seriyi hatmetmelisiniz. Yoksa havaya girmeniz biraz zor. Yine de oyun üzerinden Indy hakkında birkaç şey söylemek gerekirse, maceraperest bir arkeoloji profesörüyüz; kafayı efsanelere takmışız; bu uğurda dünyayı bucak bucak geziyoruz. Envai çeşit engel çıkıyor karşımıza. Hem bilgimizi hem de yumruğumuzu konuşturarak aşıyoruz hepsini. Hazineler de buluyoruz. Ama onlarda gözümüz yok çünkü Indy'nin kitabına göre bulunan her parça müzeye ait!

Geçelim oyuna. Lego Indiana Jones, abisi Star Wars ile aynı formulü kullanıyor. Esasen bir platform oyunu ama kavga dövüş gırla gittiği için aksiyon ve birçok bulmacayla haşır neşir olunduğu için macera türlerini de doğrudan barındırmakta. Hatta bulmaca bakımından abisinden daha becerikli. Yani hem hoplaya zıplaya engelleri aşıyor, altınları topluyorsunuz hem türlü Indy aksiyonuyla yolunuza çıkanı pişman ediyorsunuz hem de gizli geçidi açmak için gizli düğmeyi buluyorsunuz. Bir maceradan diğerine geçerken de hocalık yaptığınız Barnett Üniversitesinde mola veriyorsunuz; ama sadece dinlenmiyor, kazandığınız puanlarla alışverişe çıkıyor ve oyunun ekstralarını açabiliyorsunuz; seriden farklı karakterlere bürünebilmek (ki bölümlerdeki bazı ekstra yerlere sadece belli karakterler girebiliyor) veya normalde ihtiyacınız olmayan, sırf muziplik olsun diye edinebileceğiniz özellikler hep


Babanın kalbine dikkat.



1- Sahneler neredeyse tıpatıp uyarlanmış.

2- Ata da bineriz tanka da.







Ne iyi? Ne Kötü?

- \+ Indy! Üstelik Lego!
- \+ Serinin neredeyse aynısı.
- \+ Renkli! Hareketli! Eğlenceli!
- \+ Bulmacalar iyi tasarlanmış.
- \+ Tekrar tekrar oynanabilir.
- \- Kontrollerin klavyeden olması.
- \- Ekstralar biraz abartılmış.
- \- Bakış açısı sorun çıkarabiliyor.

puanlarla mümkün. Kılık kıyafetinizi de değiştirebildiğiniz bu okulda gerçekten yok yok. Avlusundan kütüphanesine birçok farklı mekân ve bu mekanlar da birçok farklı fonksiyon içermekte. Biraz dikkat dağıtıyorlar ama oyunun tekrar oynanabilme potansiyelini de büyük ölçüde bu ekstralar ve 'freeplay' modu oluşturuyor. Yani hikâyeye bağlı kalmadan kafanıza göre takılma, hikayenin izin vermediği yerleri kurcalama modu. Okulla ilgili tuhaf bulduğum tek şey, yan karakterlerin de saçma sapan ortalıkta gezmesi. Yeni döndüğünüz macerada sizi rakibinize satan karakterin yanınızda ne işi var?

KAVAL KEMİĞİNDEN MEŞALE

Karakterlere gelmişken, maceralarınızda tabii ki yalnız değilsiniz. Aşağı yukarı her bölümde yanınızda filmlerden bir karakter var; onu siz de oynayabilirsiniz, bir arkadaşınız da. Hatta arkadaşınız oyunun istediği yerinde girebilir arcade hesabı. Ama arcade kontrollerine sahip olmadığı için PC'niz, oyunu klavyeden oynuyor, daha doğrusu kasıyorsunuz; hele iki kişinin aynı klavyeye sığmaya çalışması aynen içler acısı (şiddetle Xbox 360 gamepad'i tavsiye edilir). Yine de eminim iki kişi inanılmaz eğlenceli olacaktır; çünkü tam baba-oğul başına oturulacak bir oyun. Hatta bırakın oyunu, Indy'nin kendisi sadece bir şenlik zaten. O Lego haline bakmadan kırbacı ve yumruklarıyla neler yapıyor görmelisiniz. Animasyonlar bir harika. Gerçi ortalık karışınca sizin de eliniz ayağınız birbirine dolaşıyor ve bir süre sonra karambol kaçınılmaz oluyor. Ekranın bir köşesine takılı kalmak da diğer kaçınılmaz bir olay; ancak diğer karaktere geçerek takıldığınız yerden kurtulabiliyorsunuz. Tabii suç yine büyük ölçüde kontrollerin klavyede olmasında.

Peki onca şirinlik ve komikliğin dışında Lego olması Indiana Jones'a ne katıyor? Bir kere her şeyin parçalardan oluşması esprisi aşağı yukarı her şeyi parçalayabileceğiniz anlamına geliyor. Hatta Indy bile yanınca darmadağın oluyor. Parçalanan her şey puan, dolayısıyla can kazandırıyorken, bazı parçalar da bir araya getirilmek yoluyla, özellikle A noktasından B noktasına nasıl giderim bulmacalarını çözmenize önayak oluyorlar. Kapıyı açmak için anahtarı, makineyi çalıştırmak için de İngiliz anahtarını bulmak tarzındaki standart bulmacalardan ziyade Lego'nun nimetlerinden faydalanarak bölümleri kurgulamak çok iyi olmuş. Zaten bölümlerin seriden adaptasyonu da çok başarılı. Gayet sadık bir Legolaştırma söz konusu. Bir kere mizah kesinlikle atlanmamış. Serinin kendi esprilerinin yanı sıra Star Wars kaynaklı absürtlükler de hiç beklemediğiniz yerlerde karşınıza çıkabiliyor. Malzeme Lego olunca ister istemez grafik bir oluşuyor zaten ama emin olun Indy konuştuğu 27 dilin yanı sıra bu dili de çok iyi konuşuyor. Özellikle sinematikleri iple çekiyorsunuz; gerçi pas geçememek bir süre sonra can sıkabiliyor. Bu da aslında sadece bölüm aralarında oyunu kaydedebiliyor olmanız gibi başka bir can sıkıcı olaya bağlanıyor, üstelik bölümler içinde ara kayıtlar almak için gayet uygun noktalar varken.

ARŞİVLİK AMA KONSOLLUK

Elbette eksileri var Lego Indy'nin ama bu biraz da çok şeyi bir arada yapmaya çalışmasından kaynaklanıyor. Kolay değil üç filmi üç türe sokmak. Çok 'oyuncaklı' bir oyun gerçekten de. Ayrıca karakterlerin fobilerine yer verecek kadar da detaylı. Kısacası kesinlikle arşivlik bir oyun ama kontrolleri ciddi anlamda bayabiliyor. Bu yüzden ya konsol alacaksınız ya da PC için gamepad.

Yine de bu önemli açığı daha sonra kapatacak gibi düşünüp, Indiana Jones'u maceralarında bekletmeyin. Zaten o lego halini gözünüzün önüne getirince, o küçük kırbacıyla küçük şapkasını, böyle bir şey yapmanız mümkün olmayacak. Son olarak çok ilginç bir şey var ki ilk defa bir oyun için "çocuğum olsa beraber oynardık" dedim. Yaşlanıyorum mu ne?



1- Zehirlendiğinde bile sevimli velet!

2- Vuhu! Altın ördek! Hayatımı harcadım bunu bulmak için ben!

3- Indy'nin öğrencileri blok ders yapılması için can atıyor gibi.







SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Indy fanatikleri kesinlikle edinmeli ve arşivlemeli. Indy ile yeni tanışacak olanlar içinse kaçırılmaz bir fırsat.

8.4



Tür: Aksiyon-Macera-Platform **Yapım:** Traveller's Tales **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (110 YTL) **Minimum Sistem:** 1.0 Ghz İşlemci, 256 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı 4.5 GB HD Alanı **Önerilen Sistem:** 3.0 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 512 MB Ekran Kartı 4.5 GB HD Alanı **Web Sitesi:** www.lucasarts.com

ALONE IN THE DARK

KARANLIKTAN KORKMAYA PEK DE GEREK YOK

-KORHAN GÜZEL - ESER GÜVEN

Korhan: Eser, gördün mü? Alone in the Dark çıkmış.
Eser: Zaten ben inceleyeceğim onu dergide, ne dersin, beraber yazalım mı bir şeyler?
Korhan: Eğer bu da "New Nightmare" gibi çıkarsa, yaktın beni!

Oysa her şey ne güzel başlamıştı: Edward Carnby ile 1992 yılında tanıştık. O zamanlar üç boyutlu tırsınç oyunlar yoktu, tıklamalı adventure oyunları oynardık. İlk Alone in the Dark (AitD diyelim kısaca) piyasaya bomba gibi düşmüş ve yeni bir oyun türünün oluşmasını sağlamıştı: Survival Horror.
Resident Evil ve *Silent Hill* gibi oyunların atası sayılan oyun üçlemeye dönüştürüldü ve birer yıl arayla bizi Hell's Kitchen'dan, Vahşi Batı'ya kadar pek çok yere götürdü. Ama 2001 yılında Infogrames, New Nightmare ile AitD'yi yeniden canlandırmaya kalktı. Seriye hayran olanlar bu oyuna 10 dakikadan fazla dayanamadılar, bu nedenledir ki yeni AitD'ye de biraz ön yargılı yaklaşıyoruz.

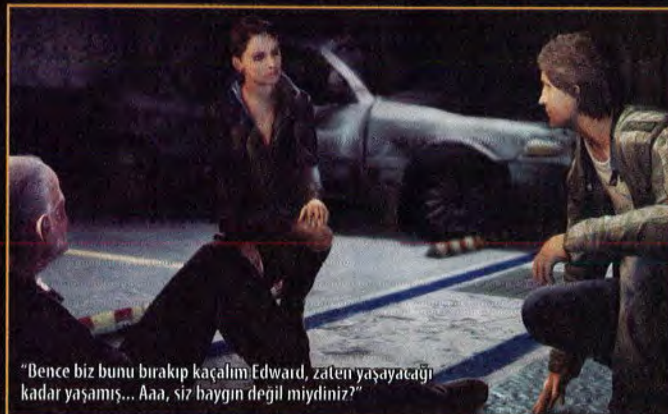
KARANLIKTAN BİR YAR GELİR BİZLERE

Eminim bu sene AitD ile ilgili çok şeyler görmüş ya da duymuşsunuzdur. Gerçekten Atari bu oyun için çok fazla tantana yaptı, "yanabilen ateş var oyunumuzda; bakın elimizdeki sopayı sağa sola sallayabiliyor, yukarıdan sarkan kabloları taciz edebiliyorsunuz" diye. Önceki oyundan ağzı yanan bizler bu iddiaları 'hı hı, evet evet' diye geçiştirdik ve bu oyuna üfleyerek yaklaştık.

Eser: Hoop! Mümkün olduğunca tarafsız inceleyelim lütfen. Önceki oyunun düşüncelerimizi baltalamasına izin vermeyelim.
Korhan: Tamam sen o kısmı bana bırak. ***(Böyle dedi ama dinlemedi tabii – Eser)***

Oyunun açılış bölümüne diyecek yok, muhteşem müzikler eşliğinde içeriye alınıyoruz ve kahramanımızın hafızasını yitirmiş olarak bir odada uyanmasıyla hikâye resmen başlıyor. Ama daha ne olduğunu anlamadan apar topar odadan çıkartılıyoruz, baştaki kolay bölümlerle oyunun oynanış özellikleri tek tek gösteriliyor. AitD'de karşımıza çıkacak bulmacaların ve eşyaların genel bir özeti ilk birkaç bölüme serpiştirilmiş durumda. Eğer bunları sıkılmadan geçebilirseniz ileride de pek güçlük çekmeyeceksiniz demektir.

Oyunun bulmacaları bu tip oyunlarda olduğu gibi uçuk şeyler değil; kilitli kapıların kilitlerini vurarak veya ağır bir cisimle kırarak açabiliyor, yolunuzu kapatan elektrikli kabloyu bir parça ahşapla dikkatle alıp başka yöne itebiliyorsunuz. Bütün bulmacalar mantıklı, düşünerek çözülebilen bulmacalar. Ana amacımız ise New York'u bir savaş alanına çeviren, hafızamızı kaybettiren olaylar zincirini açığa çıkartmak.


"Bence biz bunu bırakıp kaçalım Edward, zaten yaşayacağı kadar yaşamış... Aaa, siz baygın değil miydiniz?"

AitD, aslında nezih bir köy olan New York'un e Central Park diye adlandırdığımız sevimli beldesinde geçiyor. Central Park'ın neden park olarak kaldığını, nasıl olup da bir gökdelenler sitesine dönüşmediğini öğreniyoruz. Başlangıçta peşimizi bırakmayan videolar, bu arada giderek seyreliyor ve oyunun sonlarına doğru artık hikâyeyi sadece telefonumuza gelen mesajlarla takip ediyoruz. Park haritasına bakmak, arkadaşları aramak için de (gerçi aradığımızda hatlar hep dolu oluyor, ama ne hikmetse onlar bizi pat diye arayabiliyorlar) yine telefonumuzdan faydalanıyoruz. Keşke haritada gideceğimiz noktayı da belirtebilseydik, GPRS yok mu acaba?

Oyun kendi içinde sahnelere ayrılmış olan toplam 8 bölümden oluşuyor. Sahnelerin ortasında kayıt yapamıyorsunuz ve en ufak

1- Edward haricindeki karakterler oldukça silik, hatta sinir bozucular. Bakın, nasıl da bozuyor sinirimi!

2- Lakin, yaratıklar oldukça ürkütücü olarak görevlerini ifa ediyorlar.







Ne iyi? Ne Kötü?

+ Ateşle oynamak çok zevkli.
+ Müzikleri enfes.
+ Sinemaografi ve grafikler müthiş.
+ Fizik motoruyla oynamakta kullanılan fikirler güzel.
+ Kontrollere alışınca tadından yenmez bir deneyim haline geliyor.

- Kontrolleri çok kötü.
- Saçma teknik hataları var. Uzunca süre test edilmeliydi.
- Seslendirmeler vasat, Sarah karakteri ise ultra gereksiz olmuş.

Önce bir tahta parçası, ardından yerdeki halı, sonra döşemeler derken ateşle oynamanın bedelini oldukça ağır şekilde ödemeniz mümkün.

hatada en baştan başlamak zorundasınız. Kapalı mekân ve bulmaca çözme bölümlerinde pek sorun çıkarmayan bu sistem, özelikle ilk bölümdeki arabayla şehirden kaçma sahnesinde insanı komaya sokabiliyor. En ufak bir hatada yine en başa dönmek çok sinir bozucu. Bu sistemin güzel yanı ise *"Alone in the Dark'ın önceki bölümlerinde..."* kısmı. Kayıtlı bir oyunu geri yüklediğimizde, TV dizilerinin başlarında çıkan özetler gibi bir video çıkıyor karşınızda. Benim gibi oyuna biraz ara verince, "ne olmuştu, ne yapıyorduk yahu?" diye soranlardansanız bu özellik ilaç gibi gelecek.

KONTROLLERE BAK, KONTROLLERE...

Edward'ı ilk kontrol ettiğimde şaşırdım, "herhalde tam uyanamadı" dedim. Çünkü çok yavaş hareket ediyor, hemen tepki vermiyor, nazlı nazlı ve hafifçe dönerek yürüyor. W-A-S-D tuşları beklediğiniz şekilde tepki vermiyor, sağa-sola dönerken çok zorlanıyorsunuz. Allah'tan TAB'a bastığınız zaman birincil kişi kamerasına dönüyor oyun. Bu kamerayla oynamak çok daha mantıklı ve hızlı oyunu, ama elinizde kılıç, balta vs. ile dövüşürken illa ki 3. kişi kamerasından oynamalısınız.

Kontroldeki aksaklık yüzünden, özellikle ufak mekânlarda sağa sola takılıyor, bir yanlış adımda düşme tehlikesi yaşıyorsunuz. Fakat meraklanmayın, oyun o kadar iyi tasarlanmış ki çoğu yerde iki ayağınız da havada olsa bile düşmeyebiliyorsunuz, fizik kuralları falan gibi hurafelere yer yok! Edward'ın yürümesi, tutunması, tırmanması biraz eski oyunlara benziyor, yeni nesil kahramanlara göre acayip yavaş ve hantal kalıyor.

Yapımcı firma Eden Studios, Havok fizik motorunu da kullanarak

KONTROL EDİLEMEYİŞİ, TEKNİK AÇIDAN RAFİNE OLMAMASI HARİCİNDE, ALONE IN THE DARK BENZERSİZ BİR KORKU-AKSİYON OYUNU



"Ulan şaka olsun diye ne yuttun paramı? Uğurlu 1 liram o benim, çıkart!"

ateşin cisimler üzerinde ilerlediği, etraftaki neredeyse her şeyle etkileşime girebildiğimiz bir oyun yapmış. İstediğimiz ahşap bir cismi alıp ateşte yakabiliyor ve bu yanan parçayla önümüzü aydınlatmaktan tutun düşmanları uzak tutmaya, hatta öldürmeye kadar pek çok şekilde kullanabiliyoruz. Getirilen yeniliklerden biri de dövüş ve eşya kullanma sistemi. Elimizdeki cisimleri fareyle hareket ettirebiliyoruz. Yani fareyi sağa çektiğimizde Edward da elindeki sopayı sağa doğru tutuyor. Mesela kolu hızlıca sağ-sol yaptığımızda, Edward da sopayı sağdan sola hızlıca savurarak önündeki düşmana vurabiliyor. Kulağınıza ne kadar hoş gelirse gelsin, alışmak için zorlanacak ve ne yazık ki alıştıktan sonra da çok da faydasını görmeyeceksiniz. Çünkü elinizdeki eşyalar itinayla duvara, kapıya ve bilimum yerlere takılıp duracak.

Siz bir yaratığa sağlı-sollu girişirken yandan ve arkadan gelenler de yanlışlıkla vurulabiliyorlar. Space'e basıp dövüştüğümüz kişiye odaklanma şansımız da var fakat bu da pek kullanışlı değil çünkü düşmanlar yatıyor kalkıyor, ölüp ölmedikleri belli olmuyor; kime odaklandığımız kalabalık ekranda fark edilmiyor ve odaklama kendi kendine başka bir düşmana geçebiliyor. Yakın plan dövüş için kullanacağımız silahları (yanabilen ahşap eşyalar, yanmayan kılıç gibi silahlar) yerden alıyoruz, elimizde bunlar varken tabancamızı kullanamıyoruz ve birinci kişi perspektifinden göremiyoruz. Özellikle 7. bölümden sonra, uzaktan saldıran düşmanlar elimizdeki silahı, şöyle bir vurup odanın bir köşesine uçurabiliyorlar ve oyunun adına yakışır biçimde bir başımıza düşmanla baş başa kalabiliyoruz. Böyle anları iyice otantikleştirmek için ışıkları da kapatın, işte şimdi gerçekten karanlıkta ve yalnızsınız.

Çıplak elle dövüşemediğimizden, tabancamızı çıkartana ya da elimizden düşen silahı bulup alana kadar (ki bu da yığılmış düşmanlar, cesetler ve yerdeki diğer eşyalar arasında bulmak hiç kolay değil) birkaç şamar daha yemiş oluyoruz. Şamarı yedikten sonra da, iyileşmek için kendimize sprey sıkıyoruz. Herhalde bu sprey maçlarda futbolculara sıktıkları türden. Hani maçta adam 10 takla atıp yere düşer, iki saat yerden kalkamayınca bu şişeden bir iki fıs sıkarlar, adam da bu gazla gider gol atar ya, işte bu o sprey. Aslında fikir güzel ama oynarken daha çok giysimizde oluşan lekeleri temizliyormuşuz gibi görünüyor. Ayrıca bu şişeyi çakmakla kullanıp ufak bir alev makinası da yapabiliyoruz (futbolculara bundan lazım esas :)

ENVANTERİM, ENVANTERSİN, ENVANTER

Envanter sistemi guzel duruyor, diğer oyunlardaki gibi eşyaları menüden seçmek yerine ceketimizin iç ceplerine yerleştirip oyun sırasında buradan çıkartıp kullanıyoruz. İstediğiniz eşyaya kolayca ulaşabilmek için kısayol atayabiliyoruz. Ceketimizin sınırlı sayıda yeri olduğundan, özellikle son bölümlere doğru "keşke bir boy büyüğünü alsaydım" diye hayıflandım.

Ceketten bahsetmişken, eşya kombinasyonlarından da söz edelim. Zira oyunun en güzel yanlarından biri de çeşitli eşyaları birleştirebilmemiz. Mesela yanıcı madde dolu şişeye, bez parçası ya da bandaj takıp molotof kokteyli yapabiliyorsunuz. Bunu çakmağınızla yakıp attığınızda, eğer cam şişe kullandıysanız attığınız anda patlıyor, plastik bir şişeyse kullandığınız bez yanıp bitince patlıyor. Çift taraflı bant kullanarak bu şişeleri düşmanlarınıza (veya arabanıza) yapıştırabiliyor, ulaşamadığınız bir yere yapıştırdığınız şişeyi tabancanızla vurarak temizlik yapabiliyorsunuz. Özellikle patlayıcı şişeler oyunda >>



"Nefis bir New York sabahı değil mi Pervin? Gün doğarken şehrin yok oluşunu izlemeye çıkalım mı?"

>> önemli bir yer tutuyor çünkü yaratıkları ne yazık ki sadece vurarak öldüremiyorsunuz. Birkaç defa sopayla terbiye edip yere yıktığınız düşmanı ya ateşe sürükleyip bırakmanız (ki bu hiç kolay değil) ya da yanan bir eşyayla temas ettirmeniz gerekiyor. Hatta büyük düşmanlarda bunu birkaç defa tekrarlamak gerekebiliyor. Bu yüzden en sağlıklısı, uç dort yaratığı bir araya toplamak, üzerlerine bir şişe fırlatıp ateşe vermek.

Oyunun en büyük artılarından biri sinematografik yapısı. Güzel sahneleri ve iyi bulmacaları var ama bu güzellikler çoğu zaman kötü oynanışa kurban oluyor. Mesela şehrin ilk bölümlerdeki çöküşü ve bizim arabayla kaçışımız, sırf arabanın kötü kontrolü, saçma sapan sürüş fiziği (arabanın hiç ağırlığı yok, yoldaki en ufak bir eşya bizi havaya uçuruyor) ve kameranın kendi kafasına göre davranıp orayı burayı çekmesi yüzünden saç baş yoldurabiliyor.

Son bölümlere yaklaştıkça Central Park içinde dolaşmaya ve etrafta çıkan kötü ağaçları yakmaya başlıyoruz. İşte o zaman arabamızın en ufak bir nesneyle temasında takla atmasından, amuda kalkmasına, saçma hasar modellemesinden (ufak bir taşa önden çarpınca arabanın üst kısmını, tüm kapıları ve bagaj kapağını kaybettim), sürekli dolanıp patlayıcı şişe aramaya kadar pek çok şey göze batmaya başlıyor. Herhalde bu yüzden parkta bir sürü başıboş araba var, herkes arabasını bırakıp yayan kaçmış, arabayla bir yere gitmek işkence çünkü. Sanki oyunu uzatmak için Central Park'ta ağaç yakma bölümlerini eklemişler. Ağaç yakmak için de biraz kafa patlatmak gerekiyor ama bulmacalı bölümlere devam etseydik daha iyiydi. Yapımcılar Central Park'ı birebir modellediklerini söylüyorlar, CS'dan gördüğüm kadarıyla ağaçlar, göl filan benziyor. Zaten oradan da biliyoruz Central Park'ın geceleri hiç tekin olmadığını (yoksa birkaç bölüm sonunda konu kıtlığı çekmeye başlardı yazarlar).

BEN YANDIM AMAN

Sonuç olarak oyunun üstüne kurulduğu yeni fikirler güzel fakat uygulama biçimleri kötü olmuş. Mekânlar ve bulmacalar sıkmadan kendini oynatıyor, hele ki müzikler bir harika. Olivier Deriviere'nin derlediği müziklere, Grammy ödüllü "Mystery of Bulgarian Voices" tarafından can verilmiş.

AitD'ye Survival horror'un atası dedik ama bu sefer korku kısmı biraz yavan kalmış. Kaç senedir konuşuluyor bu oyun, yıllardır yapım halinde ama yine de aceleye gelmiş gibi bir havası var. Bu oyunun test edildiğine inanmak çok zor. Arabadan inip 30 santimlik yükseklikten 10 saniyede düşüp ölmekten, merdivenlere bırakılan yangın söndürücünün taş merdiveni dans ederek delmesine kadar pek çok hata var (ki karakterimiz de olur olmadık duvarlara girebiliyor). Eğer birbirine yakın birkaç eşya varsa istediğinizi almanız çok zor, savaş sırasında bir de yerde yatan yaratıklar varsa düşmana yanlışlıkla topladığınız bir cesetle saldırmaya çalışmanız çok olası. Sanırım yapımcı firma bunları fark etmiş olacak, zorlandığınız bolumleri (ozellikle ılk araba bölümü ve 7. bölümdeki metro istasyonu) oynamadan bir sonraki bolume geçebiliyorsunuz. Gönül isterdi ki biraz daha iyi test edilip düzeltilseymiş (demek ki test ekibine bizim gibileri lazım). Ama Alone in the Dark'a gönül bağınız varsa ve hatalarına katlanabilecekseniz, bir göz atın. Ama bu güzel fikirler çok daha iyi işlenmeliydi.

Korhan: Eser bey, lütfen başka AitD çıkarsa beni hiç bulaştırmayın.
Eser: Korhan bey, fena mı oldu, çıtır bir oyundu, kah sinir olduk, kah eğlendik, kah korkmadık (evet, korku öğesi oldukça yetersiz). Neyse bari günü Testament'ten Alone in the Dark ile noktalayalıp kurtaralım bari...

> **Tür:** Korku Macera **Yapım:** Eden Studios > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 17+
> **Minimum Sistem:** P4 2.8GHz CPU, 1GB RAM, GF 7600 / X1950 ekran kartı, > **Önerilen Sistem:** P4 3.4GHz CPU, 2GB RAM, GF 7800 GTX / Radeon X1950 XTX ekran kartı > **Web Sitesi:** www.centraldark.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Eski günlerin hatırına bir şans verin. Kontrolleri aştınız mı, oyun müthiş oluyor!

7.7





MEGAEMİN™
megaemin@oyungezer.com.tr

MEDYA SUNUCU MU KURSAK?

Bence kuralım, dizüstu bilgisayara sabit disk aramamış, gereksiz yere bir sürü DVD yazmamış oluruz böylelikle. Ne mutlu ki PlayStation 3 medya sunucularını destekliyor. Ayarlar bölümünden media server özelliğini aktifleştirmeniz haline (PS3'ü Media Client yapa-rak) evinizde bulunan kablolu, ya da kablosuz ağ içerisindeki medya sunucularda tanımlı multimedya dosyalarını sanki konsolunuzdaymış gibi görüp oynatabiliyorsunuz. Müzik sistemleri ya da DVD oynatıcılarda medya sunucu özelliği bulunabiliyor, ama ben daha önemli olan *"bilgisayarı nasıl medya sunucusu haline getirebileceğimiz"* hususuna değinmek istiyorum. Bunu yapmak için türlü çeşitli ve basit yol var elbette. Bilgisayarınızda Windows Media Player 11 yüklü ise, Library'den Media Sharing özelliğini açmak yeterli olacaktır mesela. Lakin bu yolu pek kullanışlı sayılmaz, çünkü yapabilecekleriniz çok sınırlı. Başka birçok alternatif bulabilirsiniz mutlaka, ama ben Simplecenter isimli programı dertsiz, tasasız ve başarılı buldum. ***www.simplecenter.com*** adresinden programı çekip bilgisayarınıza kurmanızı müteakiben PS3'ünüz ile kullanmak istediğiniz dosyaları tanımlıyorsunuz; işlem tamam. Artık bilgisayarınızdaki istediğiniz fotoğraf, video ya da müzik gibi klasör ve dosyalara konsolunuzdan direk erişime sahipsiniz; tadını çıkarın. Size Snake ve Niko ile müthiş bir Temmuz diliyorum. Görüşmek üzere.

MegaEmin™

OPEL CORSA, SONY DE QORE

Sony CE America, geçtiğimiz ayın ilk haftasında Playstation Network tarafından hizmete açılan "Qore" isimli sistemini tanıttı. Reklamlarla desteklenen abonelik sistemine dayalı Qore, PS3 dünyasını kapsayan interaktif aylık bir program. Qore, özel multimedya haberleri, yapımcı röportajları, detaylı oyun ilk bakışları, en sevilen oyunların yapım görüntüleri gibi içerikleri sunmasının yanı sıra, bazı oyun demolarına, betalara, eklentilere ve diğer indirilebilir oyunlarla ilgili içeriğe özel erişim sağlıyor. Şimdilik yalnızca Amerikan PS Store'dan satışa çıkan Qore için tanıtım fiyatı olarak aylık 2,99$, yıllık ise (13 sayı) 24,99$'ı uygun görülmüş. Yıllık abone olanlara ***geçici bir süreyle "Calling All Cars" isimli oyun da hediye ediliyor.*** Sayıları her ayın ilk Perşembe günündeki PS Store güncellemesi ile beraber satışa sunulacak olan Qore, PS Network tarafından PS topluluğu için planlanan orijinal içerik serisinin ilk ayağını oluşturuyor.

Yüksek çözünürlüklü Qore, üyelerin içeriğe erişme ve görüntüleme tercihlerini de kişiselleştirmelerine imkan tanıyor (çoklu pencereler, resim içinde resim, vs.). Ayrıca sistem, oyunlarla ilgili reklamları her türlü zengin medya uygulamaları kullanarak direk olarak hedef kitleye, yani konsollarının başında ellerinde oyun kolları ile bekleyen oyunculara ulaştırarak büyük başarı elde edecek gibi görünüyor. Fakat bana sanki daha önceden ücretsiz olan içeriğe şimdi parayla erişecekmişiz gibi bir hissiyat geli geliverdi birden. Hayırlısı olsun.

CONSOLE

TÜRKÇE SPİKER: YENİ YİNE YENİDEN



Pro Evolution Soccer'ın çehresini ve atmosferini değiştirerek harika işlere imza atan Hasan Mustan ve çetesinin önünü alamıyoruz bir türlü. Bu kez de şimdiye kadarki en başarılı çalışmaları olan ***PES 2008 exTReme yamasını*** duyurdular.

Oyun deneyimini biz Türk PES severlerin damak tadına uygun olarak değiştiren yamada yenilenmiş Türkçe Spiker'in yanı sıra, Turkcell Super Lig, orijinal kadro ve formalar, tamamen Türkçe metinler, gerçek statlar, reklam panoları, menü müzikleri, toplar, tv logoları, taraftar tezahüratları, futbolcu yüzleri, Türk hakemleri ve benzer birçok özellik yer alıyor. 4gb civarında boyut ve kolay bir kuruluma sahip olan dev yamada yer alan ekstralar bölümünde ise oyunda daha fazla modifikasyon yapmaya imkân sağlayan araçlar ile PES 2008'in tüm gizli kalmış hareketlerini açıklayan bir de kılavuz sunuluyor.

www.turkcespiker.com adresinden ücretsiz olarak dağıtılan ve ileride güncelleme paketleri ile de desteklenecek olan PES 2008 exTReme yaması yalnızca oyunun pc sürümünde kullanılabiliyor. Yamada yoğun emekleri bulunan *blurozgur, BuLuT_Harry_Emma, matias, Mr_Anderson, PESSOCCER1903, perco, mr_nem, BlackCat(v-i-p)* ve *Mad_Dragon*'u Oyungezer olarak tebrik ediyoruz. Yalnız plaket kalmadı, kroket vereceğiz artık size.

SEMİH ŞENTÜRK





SANALDAN GERÇEĞE: GT AKADEMİ

Gran Turismo ile oyunculara en gerçekçi yarış deneyimini yaşatmayı kafaya koyan PlayStation, bu kez de Japon otomotiv devi Nissan ile bir araya gelerek gerçekçiliği en üst kademeye çıkartmayı kafaya koydu. Sanal ile gerçek yarış deneyimini birbirine bağlayan GT Academy'ye katılmak için resmi web sitesi olan www.gtacademy.com dan PSN ID'niz ile kayıt yaptırıyorsunuz. Bunun ardından Gran Turismo 5 Prologue oyununuzun online bölümündeki açılan ilgili yarışta en hızlı tur zamanınızı elde ediyorsunuz. 4 Haziran ile 18 Temmuz arasında açık kalacak bu ilk ayağın sonucunda her ülkenin en hızlı 20 gonzalesi Eiger Nordwand pistinde Nissan Fairlady Z Version S '07 ile ulusal finale katılıyor. İşte kötü haber burada geliyor; yarışmaya yalnızca İngiltere, İrlanda, Fransa, İtalya, Almanya, Avusturya, İspanya, Hollanda, Danimarka, Finlandiya, Norveç ve İsviçre'den katılınabiliyor. Sony Türkiye ve Belçika uyuyor mu, hüüşşt, aloow…

Ne diyorduk, buradan çıkan her ülkenin en hızlı üçü Silverstone'a giderek gerçek araçlarla yarışacak ve bazı fiziksel & mental testlerden geçecek. Sonuçta bu gruptan çıkan en iyi iki kişi büyük ödülü kazanarak en vahşi rüyalarını gerçekleştirmiş olacaklar. Bu şanslı kardeşler önce dört ay süren gerçek yarış eğitimi programına davet edilecekler, ardından ise özel jetler ile Dubai'ye giderek Ocak ayında düzenlenecek olan 24-saat dayanıklılık yarışına katılacaklar. Sony'yi güzel fikirden dolayı tebrik etmek, Türkiye'yi es geçtiğinden dolayı ise şap şap tokatlamak istiyorum.



TECMO KENDİ PİMİNİ ÇEKTİ

Ninja Gaiden'ın yapımcısı Tomonobu Itagaki, Dead Or Alive 4'ün tamamlanmasından dolayı alması gereken ücreti alamayıp, bir de karşılığında "sus ve işini yap" yanıtını duyunca Tecmo'dan istifa edip, "psikolojik olarak yıpratıldığı ve çalışma şevkinin yok edildiği" gerekçesini de ekleyerek şirket başkanı Yoshimi Yasuda'ya 175000 YTL'lik tazminat davası açtı. Sevenlerinden özür dileyerek Ninja Gaiden 2'nin serinin son oyunu olacağını ve Dead Or Alive 5'i asla tamamlayamayacağını açıkladı. Arkadaşlarını desteklemek isteyen Tecmo'nun 300 çalışanı da "ödenmeyen primler, tatil ve fazla mesai hakları" gibi nedenleri öne sürerek çalıştıkları firmayı mahkemeye verdi.

MASTER

KONSOL TOP 20

PS 3 için beklenen "özgün" oyun dalgasının en önemli temsilcisi, listeye bir numaradan giriyor.

1 Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots
PS3, Konami
-Snaaaake! -Abi gözünün yağına yumurta kırayım öyle bağırma bak… Tamam, geldim işte…

02	Lego Indiana Jones	Aksiyon	PS2, PS3, PSP, 360, DS, Wii, PC	Lucas Arts
03	Grand Theft Auto IV	Aksiyon	PS3, 360	Rockstar
04	Mario & Sonic At The Olympic Games	Spor	Wii, DS	Sega
05	Iron Man: The Official Videogame	Aksiyon	PS2, PS3, PSP, 360, DS, Wii, PC	Sega
06	Race Driver GRID	Yarış	PS3, 360, DS, PC	Codemasters
07	Dr. Kawashima's Brain Training	Bulmaca	DS	Nintendo
08	Gran Turismo 5 Prologue	Yarış	PS3	Sony CE
09	Wii Play	Eğlence	Wii	Nintendo
10	Sports Island	Spor	Wii	Hudson
11	Sid Meier's Civilization Revolution	Strateji	PS3, PSP, 360, DS	2K Games
12	Wii Fit	Eğlence	Wii	Nintendo
13	Pro Evolution Soccer 2008	Futbol	PS2, PS3, PSP, 360, DS, Wii, PC	Konami
14	Fifa '08	Futbol	PS2, PS3, PSP, 360, DS, Wii, PC	EA Sports
15	Haze	FPS	PS3, 360, PC	Ubisoft
16	Call Of Duty 4: Modern Warfare	FPS	PS3, 360, DS, PC	Activision
17	Ninja Gaiden II	Dövüş	360	Microsoft
18	Carnival: Funfair Games	Eğlence	Wii	2K Play
19	UEFA Euro 2008 Austria – Switzerland	Spor	PS2, PS3, 360, PSP, PC	EA Sports
20	Game Party	Eğlence	Wii	Midway







YENİ PES YÜZÜNÜ GÖSTERDİ

Açıkçası ben PES7 bekliyordum ama Konami serideki yeni oyunun PES 2009 olacağını duyurdu. Futbol oyunlarında gerçekçilik alanında bir çığır açan serinin son oyunu ile kendisi ile gerçek futbol arasındaki mesafeyi biraz daha kapattığı iddia edildi. Yeni hareketler, kontrol elemanları, grafiksel bir sıçrama ve online geliştirme vaat eden PES 2009 önümüzdeki sonbaharda PS3, 360, PC, PS2 ve PSP platformlarına çıkacak. Umarım Takatsuka bu kez oyunu bitmeden piyasaya sürmeye yeltenmez.



SENİ SEVİYORUZ GEORGE!

Neden? Belki şu kısacık haberde bile bir giriş, gelişme falan yapmam gerekiyor ama öylece söyleyeceğim ben duramıyorum: LucasArts Wii'ye bir Star Wars oyunu duyurdu, üstelik Lego değil! Lego Star Wars'ın ışın kılıçsızlığının ardından önümüzdeki aylarda vizyona girecek Clone Wars'ın oyununun DS ve Wii'ye duyuran LucasArts Force Unleashed öncesi lightsaber hayranlarını ihya edecek gibi gözüküyor. Oyunun DS versiyonu daha hikaye dolu ve daha ilerlemeye dayalı olacak (biz bir ışın kılcıyız gidiyoruz), Wii versiyonu ise daha direkt bir yaklaşım sergileme niyetinde, Wii versiyonu ağırlıklı olarak ışın kılıcı dövüşlerine bağlı olacak. İşte bu George! Seviyoruz seni, gel buraya!

UNUTMA BİZİ SID!



Sid Meier'in Civilization serisini bilmeyeniniz yoktur herhalde... Sıra tabanlı oyunları seven insanların Windows'dan daha sık kullandıkları bu müthiş seri bildiğiniz gibi konsollaştırılmıştı geçenlerde. Revolution adlı bu Civ oyunu 360'a ve PS3'e gitmiş ama Wii'cileri unutmuştu... ama Sid unutmamış. Sid Meier'in söylediğine bakılırsa Firaxis henüz konsolla ne yapacağını keşfedememiş. Bu kötü mü? SId'e göre hayır, Sid Wii'ye hayran ve kesinlikle Wii'ye bir şeyler yapmak istediğini söylüyor. Bize göre bu iyi bir şey, Sid yaparsa iyi yapar. Heyecanlıyız.

BOOM BLOX NASIL "BUM" OLDU?

Oyun dünyasında başarının ne olursa olsun garanti olmadığını bir kere daha gösteren bir haber var karşımızda şimdi. Arkasında ona tam destek vermiş EA, ismini kutuya yazdıracak denli oyunla haşır neşir olan Steven Spielberg, hiç de fena olmayan eleştiriler, evet Boom Blox'ın tarifi bu. Fakat buna rağmen Boom Blox ilk ayında sadece 60.000 sattı. Film dünyasının en karlı adamıyla oyun dünyasının en para yapan şirketinin birleşmesinden bile böyle bir satış hezimeti çıkıyorsa oyun dünyasında satışın artık hiçbir şekilde aynı koşullarda aynı sonucu veren bir değişken olmadığını kabul etmemiz gerekiyor sanırım.



BIOWARE WİI'Yİ KESİYOR

Son zamanlarda yaptığı tüm oyunları ilk önce 360'a, sonra PC'ye yapmayı adet edinen BioWare, gözünü başka konsollara diktiğini açıkladı. Wii ve PSP'nin onlara ilginç geldiğini kaydeden BioWare yetkilileri, portföylerini genişletmek istediklerini söyledi. Söylenenlere göre bu portföy genişlemesi firmanın genel uzmanlık alanı RYO'lar yönünde değil, eskiden ufaktan bulaştıkları (MDK2 ne güzeldi) aksiyon türünde olacak. Bekleyip görelim.



ACE GHOST IN THE COMBAT SHELL

Ghost in the Shell'i nasıl bilirsiniz? Peki ya Ace Combat'ı? Bunlar birleşiyor desem? Şöyle birleşiyor bu iki süper medya, Ghost in the Shell'in yönetmeni Mamoru Oshii yeni bir film çekiyor, Sky Crawlers. Ace Combat'ın yapımcısı Namco Bandai ise bu filmi bir uçuş-savaş simülasyonu olarak Wii'ye taşıyor. Heyecanlandınız mı? Heyecanlanmalısınız, zira oyunun Wii kontrollerini müthiş bir esneklikle oyuna entegre edeceği söyleniyor. Eğer film güzel olur, kontroller de söylendiği kadar rafine olursa, Wii'ye yedi sekiz oyun devam edecek yeni bir simülasyon serisi gelebilir.

"ZAMAN ZAMAN KIRILIYORUM" - NINTENDO

Nintendo'nun homebrew topluluklarını durdurmak için yoktan var ettiği Twilight Hack koruması... hack'lendi. HackMii sitesinde (isim şahaneymiş) Wii menu update 3.3 ile ortaya çıkan korumanın coder'lar tarafından kırıldığı duyuruldu. Henüz 3.3'ü kıran yapı açık kullanıma sunulmuş değil fakat çok da fazla zaman geçmeden sunulacağını düşünüyoruz. Nintendo da çok fazla uğraşıp yormasın kendini, bak PSP'de homebrew'ü durdurabildi mi Sony? Üzme kendini hadi Nintendo'cum, bırak hadi.



N'OLUYOR YAHU?

Spot için kusura bakmayın ama hakikaten nedir bu? Bir iki ay önce verdiğimiz X-Mote haberinin ardından şimdi de PS3'ün Wiimote'a özendiğini duyduk. Resim sahte, haber dedikodu, tamam, ama yine de? Söylenen şu, PS3'ün "kullanıcı grubu testlerinden birinde" mini oyunlardan oluşan bir PS3 oyunu ve o oyunla beraber gelecek bir hareket algılayıcı kontrol cihazı tanıtılmış. Cihaz bir tripod üzerindeki algılayıcıyla beraber bütünleniyormuş. Dedikodu gerçeğe döner mi bilinmez ama bu Wiimote hacılama işleri durmayacak gibi.



AYDIN HAVASI

YERDEN EKONOMİ SAĞLAYAN HABERLER

• Bir yıl sonra piyasaya çıkan PlayStation 3, Xbox360 satışlarını tüm bölgelerde geride bıraktı.
• Rush Hour filmlerinin ve X-Men 3'ün yönetmeni Brett Ratner, Activision'ın oyun filmlerini yapmaya hazırlanıyor.
• Neresini, nasıl, ne şekilde çekecekler bilmiyorum ama Crystal Sky Pictures, Pac-Man'in filmini yapmakta.
• Tayland'da hali hazırda çekilmekte olan Street Fighter: The Legend of Chun-Li isimli filmde, ana karakterin önüne geçilmemesi adına Ryu ve Ken'e yer verilmeyecek.
• PSP 4.00 güncellemesi, menüye bir "Google kolay arama" ikonu yerleştirirken, PS3 2.36 güncellemesi GTA4'ün kilitlenme derdine deva olamadı. Bu yaz gelecek olan 2.40 güncellemesi ile Xbox ödül sistemine pek benzeyen "Trophies" ve bazı oyunların içerisinden medya çubuğuna ulaşma imkanı gelecek. Artık gelen mesajı okumak için oyundan çıkmaya gerek kalmayacağını umuyoruz.
• Gördük ki MGS4'deki videoların birisinin uzunluğu 90 dakika falan değilmiş, hatta yakınından bile geçmiyormuş.
• Guinness, Hideo Kojima'yı "Gizlilik Oyunları"nı icat ettiği için kutladı.
• Square Enix, Xbox360 için Infinite Undiscovery, The Last Remnant ve Star Ocean: The Last Hope adında üç yeni RYO oyunu hazırladığını duyurdu.
• Microsoft, yeni Xbox seçeneklerini düşünmeye başladı bile. Detaylar net olmasa bile yine Sony'nin yeni konsolundan önce piyasada olunacağı kesin gibi.
• Onimusha 2011, Clock Tower ise 2009'da beyazperdeye yansıyacak olan yeni oyunlarımızdan. Kendilerini kutluyoruz.
• Street Fighter tasarım ekibinden Yoshinori Ono, yeni karakterler, online oynanış, bonus bölümleri ve animasyonlu oyun sonu videolarının sadece PC ve konsol versiyonlarına özel olacağını açıkladı. Varil ve araba parçalama sekansları ise arcade salon işleticilerinin ceplerine yük oldukları gerekçesiyle kullanılmamış.
• EA'den John Riccitiello, serinin son oyunu Need For Speed Undercover'ı duyururken, başarıya ulaşmak için adeta tasarım ekibine işkence ettiklerini açıkladı. Hikayesi ile ön plana çıkacak oyun öncekinden çok daha başarılı olacakmış. Pro Street'den daha kötüsünü yapabileceklerine inanmıyoruz, o yüzden umutluyuz.






ALARM!




08:01

06:09:11:251

SAKLANACAK YER YOK



METAL GEAR SOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS

HEDEF ARANIYOR
BAĞLANTI KURULDU
S.O.P. DEVREDE

GÖREV BAŞLATILDI

GERÇEKTEN YOLUN SONUNA GELDİYSEK, GELİN SELAM DURALIM HER BERABER

Yanımda Kaan ve Serpil, MGS4'ün son anlarını seyrettik az önce... Bu kez gerçekten bittiğine kanaat ettim. Çünkü son iki saattir, oyun hayatımda gördüğüm en uzun bitiş sahnesini seyrediyoruz ve birisi her "şimdi *gerçekten bitti galiba*" dediği anda, Kojima'yı çok iyi bildiğimden "*bitmeeeez, bir MGS öyle kolay kolay bitemeeez*" diyor ve haklı da çıkıyorum. Ama bir noktada gerçekten bitti. Ve bu satırları yazarken inceden inceye merak etmeye devam ediyorum: Bu, gerçekten Metal Gear Solid efsanesinin son oyunu muydu? Beş oyunu ucuca ekleyince, 100 saatlik, soluksuz akan bir film gibiydi MGS serisi, bittiğine inanamıyorum. Ama Hideo Kojima üstat son oyununda, seriye yayılmış müthiş hikayeyi toparlamayı, hemen hemen bütün soruları cevaplamayı, hiç beklemeyeceğiniz yeni sürprizler eklemeyi ve de bu kadar hikaye yükünün altında kendini ezdirmeyen yeni oynanış öğeleri icat etmeyi başarmış... Bir MGS severin beklediği her şey olmuş MGS 4. Her saniyesi oya gibi ince ince işlenmiş bir şaheser.



BAŞLAT

- SİNAN AKKOL

Bu açıdan bakınca pek benzemese de, denizyıldızı Patrick aslında o.

KİMİLERİNE GÖRE SOLID SNAKE'İN HİKAYESİ, SON 10 YILDA ANLATILMIŞ EN BÜYÜK HİKAYELERDEN BİRİSİ.

Yolun son dönemecine girerken, hepinizin aklındaki o büyük soruyu şöyle bir ortaya soralım bakalım: Oyunun sonunda Snake gerçekten ölüyor mu? Gerçekten yolun sonuna mı geldi yaşlı, savaş yorgunu Yılan'ımız? Bunun cevabını asla benden alamayacaksınız. Dergiye bir çay içmeye geldiğiniz de de alamayacaksınız. Bir gün sokakta karşılaşsak ve boynuma sarılıp bana yalvarsanız da, meraktan gözlerinizin önünüze akacağını bilsem de, söylemem, size bu kötülüğü yapamam. Bu nihai sorunun cevabını kendi başınıza yaşamayı ve öğrenmeyi hak ediyorsunuz.

Kimilerine göre Solid Snake'in hikayesi, son 10 yılda anlatılmış en büyük hikayelerden birisi. Buna canı gönülden katılıyorum. Oyunlarla alakası olmayan birisi bu oyunu görse *"bu ne ya, bütün oyunlarda hep vurdu kırdı, hep şiddet, hep ad öldürme var..."* diye eleştirebilir. Am eğitimsiz bir gözün, yüzeysel olarak yapacağı bu tür cahilce yorumlara verilecek çok güzel bir cevap MGS: Tam anlamıyla savaş karşıtı bir seri. Savaşın korkunçluğunu, insan hayatının birilerinin cebini doldurmak için bozuk para gibi harcanışını ve bunun nasıl da tüm dünyaca normalize edildiğini işliyor. Hideo Kojima bu konudaki mesajını ve taşıdığı kaygıları çok açık bir şekilde ilk MGS'de vermişti. Ama araya giren Raiden ve Naked Snake'in maceralarında hatlar biraz karıştı sanırım. MGS4'te özüne, tekrar aynı savaş karşıtı mesajı verme misyonuna geri dönmüş Kojima...

MGS'NİN HİKAYESİNİ ANLATMAK MI? ZOR DOSTUM ZOR

MGS 2'deki olayların üzerinden 5 yıl geçmiştir. Bu süre içinde dünyanın petrol rezervleri iyice tükenmiştir. Kapitalist düzenin ateşini besleyecek yeni bir para çarkına gerek vardır ve aranan kaynak da hızla bulunur: Bizzat savaşın kendisi. Artık sadece savaşmak için savaşılmaktadır. Önceden belirlenen savaş bölgelerinde PMC denilen özel ordular sürekli olarak çatışmaktadır. Bu çatışmaların gerekçesi herhangi bir şey de olabilir, hiçbir şey de. Savaşmak cephane, silah ve savaş teknolojisi üreten



Bel ağrıları Snake dedenin belini büküyor... Allah'tan ilacını evde unutmamış da çok homurdanmıyor.





1- Oyunu bitirmeme rağmen, adamı yere yatırıp üstünü arama hareketini bir kez dahi yapmadım.

2- Hayde hobaaa! Atlamazsam macera olmaz.

SOLID SNAKE 5 YIL İÇİNDE 30 YAŞ YAŞLANMIŞTIR. BUNUN SEBEBİNİN İLK MGS'DE NAOMI HUNTER'IN VÜCUDUNA ENJEKTE ETTİĞİ FOXDIE OLDUĞUNDAN ŞÜPHELENİLSE DE, ESAS SEBEBİ BİLİNMEMEKTEDİR


Aranızda lastik değiştirmeyi bilen var mııaaahelooy?!

İNCELEME NOTLARIM

- Ve Hideo hepimize haddimizi bildirdi. "Hepiniz Raiden'ı seveceksiniz" diyordu, evet, Raiden'ı takdir ediyorum artık.

- Oyunu Çarşamba ve Pazar günleri oynarsanız, Drebin Shop'ta silahlarda %20 indirim var. Neden bu günlerde peki? Kimbilir...

- Beauty & Beast'leri zırhlarından çıktıktan sonra öldürmeyin, M2 uyuşturucu silahıyla bayıltarak etkisiz hale getirin ki oyunu bitirince, Japon fotoğraf sapıklığı yapabilin.

- Snake'e ara videolarda sürekli takılıp "sen de çok yaşlandın be Snake" veya "Sigara içme burada" dediklerinde, hep morali düşüyor garibin. Ayıptır yahu, babanız yaşında adam.

- Yüzünden önce kıçını göreceğiniz Johnny'ye dikkat!

- Spoiler vermemek için oyunun geçtiği sadece birkaç bölümü söyleyebilirim: Fas, Peru ve Çek Cumhuriyeti.

firmaların ve bu noktalara asker gönderen PMC'lerin para kazanması için tek yoldur, askerler de bu işten iyi para kazanmaktadır. Bu ekonomik döngü sayesinde bazı PMC'lerin askeri gücü, tüm Avrupa ülkelerini ve hatta ABD'yi bile geçmiştir. Parası olan ülkeler en güçlü PMC'leri tutmakta, PMC'lerin ve silah üreticilerinin hisseleri dünya borsalarında halka arz edilmektedir. Yarışmalar, TV programları, reklamlar sayesinde savaş ekonomisi insanlığın gözünde normalize edilmiştir. Savaşamayacak kadar zayıf olan ülkeler ve bölgeler, PMC'lerin ve gerillaların kuşatması altına girmekte, buradaki çocuklar daha ufacık yaşta işkencelere maruz bırakılmakta ve birkaç yıl içinde kişilikleri tamamen formatlanmış, insanlıktan eser kalmamış savaş yaratıklarına dönüştürülmektedir. Sizin anlayacağınız, durum pohtur.

Bu esnada, giderek genişleyen ve derinleşen bu savaş ekonomisinin gereği olarak, bir kontrol mekanizmasının gerekliliği ortaya çıkar. Zaten yıllardır savaş etkinliğini arttırmak için, her askerin vücuduna nano-makinalar düzenli olarak aşılanmaktadır. Nano teknoloji sayesinde askerler hastalıklardan korunmakta, yaraları daha çabuk iyileşmektedir. Aynı timle çatışan askerlerin nano makinaları birbiriyle senkronize olup, doğru refleks merkezlerini insanüstü bir uyumla hareket ettirebilmektedir. Bu, timlerin birbiriyle savaş uyumunu katlamakta ve başarısını garantilemektedir. Savaş alanından çok uzaktaki komutanların bütün bir ordudan, tek bir askere kadar her birimin sağlık, moral, cephane ve durum bilgilerini görüp kontrol edebilmesi sağlanmaktadır. Bu devasa kontrol sisteminin bir de ismi vardır: Sons of the Patriots veya bilinen adıyla "Sistem".

Bizim Solid Snake ise geçen 5 yıl içinde 30 yaş yaşlanmıştır. Bunun sebebinin ilk MGS'de Naomi Hunter'ın vücuduna enjekte ettiği FoxDIE virüsü olduğundan şüphelenilse de, doktorlar esas sebebi bulamaz. Ama Snake'in vücudu büyük bir hızla yaşlanmakta, sağlığı da kötüye gitmektedir. Tam bu sırada eski komutanı Campbell onu Fas'taki bir savaş alanına çok özel bir görev için gönderir: Solid'in kardeşi ve en büyük düşmanı Liquid'in izini en sonunda bulmuşlardır. Liquid Snake'in tüm dünyayı yöneten Patriot yapay zeka sistemini ele geçirmek üzere bir şeyler planlamakta olduğunu öğrenmişlerdir ve bu ayaklanmayı başlatacak olaylar zincirinin temeli de Ortadoğu'da olacaktır. Snake'i bir gerilla ordusunun arasına karışıp Ortadoğu'ya sızmakla görevlendirir Campbell. Bölgeye girip neler olduğunu öğrenmekmiş gibi görünse de, Snake'in gerçek görevi kesindir: Kardeşi Liquid Snake'i bulmak ve bu kez kesin olarak öldürmek.

KURULUM MU?

Evet, hem de uzunca bir kurulum. Oyunun sekiz dakikalık kurulumu sırasında Snake'imizin ilerlemiş yaşına rağmen fosur fosur sigara içişini izliyoruz (kahretsin Duman Savaşçıları! Size ihtiyacımız olduğu anda nerelerdesiniz?). MGS4 çift katmanlı bir BluRay'de geliyor, 50GB'lık diskin her kilobaytını kullanıyor. Akıcı bir oynanış sağlaması için bu kurulum gerekiyor. Az sonra başlayacağınız oyun tecrübesi, daha önce yaşadığınız hiçbir şeye benzemediğinden, bunu sineye çekin ve gidin kendinize güzel bir kahve yapın. Her Act'ten sonra (kaç tane olduğunu söylemeyeceğim çünkü bence bir oyunun sonuna yaklaştığınızı bilmek bile spoiler sayılır) ikişer dakikalık küçük kurulumlar da olacak. Ama bu beni rahatsız etmedi. Hatta giderek hızlanan oyun temposu içinde soluk almak için bir fırsat olarak gördüm.

Soluksuz bir şekilde akıyor MGS4. Gerçi bir hayli yavaş başlıyor, oyuna eklenen yeni özelliklerin size öğretilmesi falan derken ilk bölümler bir ağır gidiyor. Amaaa, bu giriş kısımlarını bir Rollercoaster'ın tepeye tırmanışı gibi düşünebilirsiniz. Oyunun yarısından sonra Kojima dayı sizi yokuş aşağı öyle bir salıyor ki, durdurabilene aşk olsun! Yaşlı vücudum (Snake kadar olmasa da, onunla tanıştığımız 8 yılda ben de yaşlandım :) normalde maksimum 2 saatlik oyun seanslarına dayanabilirken, sonuna yaklaştıkça MGS4'ün başından 6 saat boyunca kalkamadım, o kadar yani.

Peki nedir bu yeni özellikler? Bunların en önemlisi tabii ki Snake'in özel savaş kıyafeti Octo-Camo. Savaş alanında gizlenecek metal dolaplar bulamadığınız için, savaşan tarafların gözünün önünde gizlenmeniz gerekiyor. Ve bu kıyafet Snake'in yaşlı kaslarına destek olmanın haricinde, dokunduğu yüzeyin rengini adeta bir bukalemun gibi kopyalayarak savaş alanında görünmenizi zorlaştırıyor. Ayrıca daha sonra bu kıyafetin maske kısmını da buluyor-


Raiden'la Vamp'in kapışması tek kelimeyle efsanevi.



Sıcak çatışma anlarında ölü taklidi yapmak da işe yaramaz. Birisi sizi gördüğünde hemen headshot'ı çakın ve saklanın. Eğer şanslıysanız, Alarm verilmeden kurtarırsınız.

Ortadoğu'da başlayan oyunun grafikleri kuşkusuz PlayStation 3'te gördüklerimiz içinde en iyisi. Özellikle ince detaylar ve bina içi dokuları takdire şayan.

Itiraf edin, elinde bıçak, burada da bu yazı olmasa, duvara yapışmış OctoCamo'lu Snake'i görmekte bir hayli zorlanacaktınız. Maskesini bulduğunda düşmanları da zorlanıyor.

Oyundaki Sniper'lar oldukça tehlikeli. OctoCamo'ya da güvenmeyin, önünüze katı bir engel almak en güzeli.

Savaş alanında bulacağınız tüm PMC silahları kullanıcısının DNA'sına göre kodlandığı için kilitli oluyor. Bu silahların kilidini Drebin adlı silah taciriyle tanıştıktan sonra parasıyla açtırabiliyorsunuz.

sunuz ve böylece savaş alanında %99'a kadar kamufle olabilir hale geliyorsunuz. Bu arada Kojima-san'ın manyak detaycılığı karşısında çeneniz de yere düşüyor: Vücudunuzun ne kadarının gölgede, ne kadarının güneşte olduğuna bağlı olarak da bu gizlenme yüzdesi değişiyor. Üçgene basarak yere tamamen yapışmak ve analog tuşunu çok hafif iterek bir yılan gibi milim milim hareket etmeniz de mümkün.

Bir diğer yenilik de, Otacon ustanın kendi elcağızıyla yaptığı Metal Gear MK2 robotçuğu. Snake'in son savaşında Otacon'un varlığını hemen yanında hissettirmesi bir yana, bu robotu isterseniz bizzat kontrol ediyorsunuz. Robotunuzun yardımıyla bir bölgeye girmeden önce ortamı kolaçan edebilir, düğmelere basabilir, düşmanın dikkatini çekebilir, görünmez olabilir ve elektrik vererek düşmanınızı bayıltabilirsiniz.

Herhangi bir oyunda, yanına başka hiçbir şey konmadan "inanılmaz yenilik" olarak lanse edilebilecek bu özellikler, MGS 4'te özgün oynanışının sadece iki parçası. Daha o kadar çok şey var ki, *"bu kadar detay ve özellik bir oyun için fazla mı ne?"* demekten kendinizi alamıyorsunuz. Mesela, savaşırken bir yandan dinleyebileceğiniz bir iPod'unuz olduğunu söylesem? Savaş alanında yeni şarkılar bulduğunuzu ve iPod dinlemenin Snake'in moralini düzelttiğini eklesem? Oyundaki silahlara ek parçalar takabildiğinizden bahsetsem? İhtiyacınız olmayan silahların otomatik olarak Drebin adlı silah satıcısına satıldığını iliştirsem? Drebin'den her silah için ayrı ayrı özellikte mermiler alabildiğinizi belirtsem? Videolar sırasında X'e basarsanız, o olayla alakalı olarak önceki oyunlardan sahneleri ve anıları gözünüzün önüne getirebildiğinizi söylesem? Daha da abartıp, ilk oyundan beri düşmanların dikkatini çekmek için kullandığınız erotik derginin MGS4'te Playboy olduğunu ve FPS kamerasından sayfa sayfa "okuyabildiğinizi" fısıldasam çaktırmadan? Boss kapışmalarında düşmanlarınız olan kızları öldürmezseniz, daha sonra onların fotoğraflarını çekebildiğiniz özel bir bölümün açıldığını belirtsem, *"yuh artık!"* der misiniz acaba?

Hazır MGS 4'ü tamamlamışken hem bu detay takıntısı, hem de oyundaki kadın karakterlerle ilgili "takıntıları" nedeniyle, Hideo Kojima ve ekibinin acilen bir psikoloğa görünmesini salık veriyorum.

SICAK SAVAŞ ORTAMI

Snake'i ilk kez gerçek bir sıcak çatışma ortamında yönetiyoruz. Oyunun ilk iki bölümünde gerillalar ile PMC askerlerinin kapıştığı bölgelerde, her iki taraftan bağımsız olarak bize verilen görevi yerine getirmeye çalışıyoruz. Burada iki taraftan olmasak da, genellikle PMC'lere karşı Militia ve Gerilla tarafıyla birlikte mermi sıkıyoruz. Ve kendileriyle beraber çatıştığımızı gören gerillalar bize dostluk gösteriyor, teşekkür ediyorlar. Hatta yanlarına gidip Ration falan verirseniz, kafalarında bir kalp bile beliriyor, bir süre bizimle takılıyorlar. Ama eğer onlara ateş ederseniz, robotunuzu çıkartırsanız veya herhangi bir şekilde şaşırtırsanız, gerillalarla da çatışmanız gerekiyor. O yüzden dikkatli olun ve elinizden geldiğince sadece PMC askerleriyle çatışmaya gayret edin.

Bu kaotik savaş ortamında Snake'in sağlık haricinde iki göstergesi daha var: Stres ve Moral. Aşırı soğukta kalmak, ateş altında kalmak ve sık sık vurulmak Snake'in stresini arttırıyor; aşırı stres de hem nişan almasını zorlaştırıyor, hem de moralini düşürüyor. Moralin yüksek olması da Snake'in sağlığının yavaş yavaş düzelmesini sağlıyor. Oyuna ilk başladığımda bu iki göstergeye dikkat ediyordum ama 3. zorluk seviyesinde oynadığımdan mıdır bilinmez, zamanla çok da hayati bir önem taşımadıklarına kanaat ettim.

Aslına bakarsanız oyuna eklenen

1- "Vampciğim, benimle hançerli Horon oynamaya karar vermekle büyük hata yaptın."

2- "Harmandalı'da da rakip tanımam... Yalama o bıçağı, yere düştü!"





birçok yeni oynanış öğesine bir noktadan sonra gerek duymamaya başlayacaksınız. Mesela, ben Metal Gear MK2'yi sadece bir kere kullandım, o da meraktan. Sadece bir kere varile gizlendim, o da yanımdakilere göstermek için. Kutuya gizlenme ihtiyacı asla duymadım, bayılttığım/öldürdüğüm cesedi hiç saklamadım, hiçbir askerin üstünü aramadım, modifiye M4, PN90 ve RPG7 haricinde silah pek az kullandım...

Bu "kullanmadığım özellikler" listesinin uzayıp gitmesi hem bir eksi, hem de değil. Dediğim gibi, MGS 4'ten en az bir düzine oyuna yetecek sayıda değişik oynanış öğesi çıkar ama Hideo Kojima bunları gözümüze gözümüze sokmamış. Oyunu dilediğiniz gibi oynamanıza izin verecek şekilde hazırlamış. Ben sürekli kamufle olup herkesi çat çat indiren suikastçıyı oynadım ve oyunun sonunda bana bu yüzden *"önüne geleni indiren yer sürüngeni"* payesi verildi. Tam bir sızma ustası da olabilirdim, oyunu FPS gibi de oynayabilirdim. Şimdi ikinci ve dahi üçüncü oynayışım için planım hazır: Farklı tadlar deneyecek, girmedik delik bırakmayacağım... Hele ki oyunu bitirince açılan Big Boss Extreme zorluğunda, her bir yeteneğimin altın değerinde olacağına eminim. Ayrıca oyunda gizli birçok silah ve nesneyi bulamadım, şimdi hepsini tekrar toplamaya çalışıyorum. Kimbilir, en zorda bitirince belki oyunun sonunda bile değişiklik olabilir. Hideo bu, yapar mı yapar.

Gelelim her MGS'nin en çok tartışılan, sevgi ve nefret cepheleri yaratarak insanları bölen yönüne: Ara videolar. Benim şahsi fikrim, hiç boşuna uğraşıp bir MGS filmi yapmaya kasmasınlar. *Portable Ops*'u da katarsak, 5 oyundur MGS serisi, hiçbir sinema uyarlamasının ulaşamayacağı bir hikaye derinliğine ve sinematografik zenginliğe ulaştı.

HANGİ MGS'Yİ OYNAMADIYSANIZ, MGS4'Ü YÜZDE KAÇ ANLAMAZSINIZ?

Bir MGS hayranının rüyalarında bile göremeyeceği bir oyun MGS 4. Şimdiye kadar sorduğunuz, soracağınız ve hatta sormanın aklınızın ucundan bile geçmediği tüm soruların cevabını eksiksiz bir şekilde vermeyi başarıyor. Ama bu durum, hikayenin öncesini bilmeyenlerin "aha dur ben de şu köşesinden dalayım seriye..." diyemeyeceği bir oyun çıkartmış ortaya. Eğer önceki MGS'lerin hiçbirini veya çoğunu oynamadıysanız, oyuna bütün Fransızca derslerinden kaytarmış bir Fransız'ın "dö la noliy?" deyişine benzer şekilde bakacaksınız :)

%20



Metal Gear Solid 1

%15



Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

%15



Metal Gear Solid 3: Snake Eater

%10



Metal Gear Solid: Portable Ops

Nasıl Star Wars *George Lucas*'ın, nasıl Lord of the Rings *Tolkien*'ın ömrünün ürünüyse, MGS serisi de Kojima'nın ömrünün ürünüdür. Ve o, dehasını ve yıllarını sinematografik bir şaheser yapmak için kullandı. Hiç kimse *"niye bu kadar sinematik var, oyunun yarısı video, Hideo değil Video Kojima diyelim bu adama!"* diyemez, buna hakları yoktur. MGS ile sinematikleri birbirinden ayrılamaz bir bütündür, bir hikaye anlatma yöntemidir. Ve bu yöntemi Kojima'nın ekibinden daha iyi kullanan da şimdiye kadar çıkmadı, doğru mu? Doğru.

Ama sinematiklerin varlığını olmasa bile, içeriğini ve işlenişini eleştirebiliriz. Kabul ediyorum ki MGS serisi bu yüzden herkese hitap etmiyor. Hele hele MGS 4 işi iyice abartmış durumda: 9 saatten fazla ara video izleyeceksiniz oyun boyunca. Üstelik bu videolar oldukça yavaş başlıyor ve çoğu karakterler arasındaki diyaloglardan oluşuyor. Bir MGS oyununda ilk kez, çok şaşırarak da olsa, sinematiklerden sıkıldım. Codec konuşmaları çok azaltılmış, onun yerine muhteşem görünen karakterler sürekli ama sürekli konuşuyor. Arada insanı dumur eden, gözünden yaş getiren, gerim gerim geren videolar da var tabii. Ancak geneli bu kadar uzatmalı ve sıkıcı olmamalıydı.

Tabii bu hikaye toparlama mecburiyeti, oyunun bir diğer sorununu da getiriyor: MGS 4 tamamen eski MGS fanatikleri ve takipçileri için yapılmış bir oyun. Eğer grafiklerine kanıp MGS 4'ü almayı düşünüyorsanız, yapmayın. Sinematik hikaye anlatımı yüzünden oyun süresi zaten kısılmış, bir de üstüne 9 saat boyunca *"2. Dünya Savaşı'ndan sonra kim kime ne demiş, kim ne yapay zekası olmuş, kime kimin kolu takılmış da ruhunu ele geçirmiş?... Heeyt yeter ulan!"* diye bir şey anlamadan ekrana bakarsınız. MGS 4 seriye yabancı olanlara hiç acımayan bir oyun. Allah'tan PSN'de 26 Haziran'da bedava indirebileceğiniz bir MGS 4 Database çıkacak. Ben bu yazıyı yazdığım sırada henüz Avrupa'lılar için çıkmamıştı, ama onu okursanız bir anlam ifade edecektir MGS 4.

ÖDÜLLÜ YARIŞMA

Aral İthalat sağolsun, 3 şanslı Oyungezer okuyucusuna verilmek üzere üç hediye paketi hazırladı. Ama bu hediye paketlerini oldukça sadece katıksız MGS fanatiklerinin kazanabilmesini istiyoruz. Bu yüzden sorularımız biraz zor (gerçi bizi sürekli takip edenlere kolay da gelebilir). Aşağıdaki kazık soruların cevaplarını 20 Temmuz'a kadar **oyungezer@oyungezer.com.tr** adresine gönderin, MGS 4 hediye çantası paketini kazanan 3 kişiden biri olun!

SNAKE BUNLAR NE BİÇİM SORULAR? SNAAAKE!

1) Metal Gear Solid 4'te karşılaşacağımız karakterlerden birisi olan Sunny, serinin daha önceki oyunlarından birinde karşılaştığımız karakterlerden kimin kızıdır?
2) Metal Gear'in Prototipi olan Shagohod'un mucidi kimdir?
3) "La-Li-Lu-Le-Lo" ile ifade edilen nedir?

BUNLAR GRAFİK OLAMAZ

Görsel ve işitsel olarak, MGS 4 PlayStation 3'ün en güzel oyunudur. Nok-



"Hey Johnny, indir doni..." adlı iğrenç İngilizce dersi şakası, ilk kez bir oyunda anlam buluyor.

1- MGS4'ün paralı askerler ve Ortadoğu temalı savaş ortamı, "acaba bize taş mı atıyorlar?" diye ABD medyası tarafından tartışılmaya başlandı bile.

2- Niye Naomi, niye?



1



2



Bu sahnenin sonuna geldiğinizde, bünyenizde nefes kalmamış olacak.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ PS3'ün hakkını veren ilk oyun.
+ Bu kadar güzel gözüken bir oyun yok.
+ Seriyi güzel bir şekilde bağlıyor.
+ OctoCamo zırt pırt kamuflaj değiştirmekten daha iyi olmuş.
+ Son saniyesine kadar başından kalkamayacaksınız.
+ Metal Gear Online'ı içermesi de büyük bir artı.
+ Hikaye anlatımı, oynanışa fazla ağır basmış.
- Önceki MGS'leri sevmediyseniz, kararınızı değiştirmeyecek. - Boss dövüşleri zayıf kalmış. MGO sık sık konsolu kilitliyor.

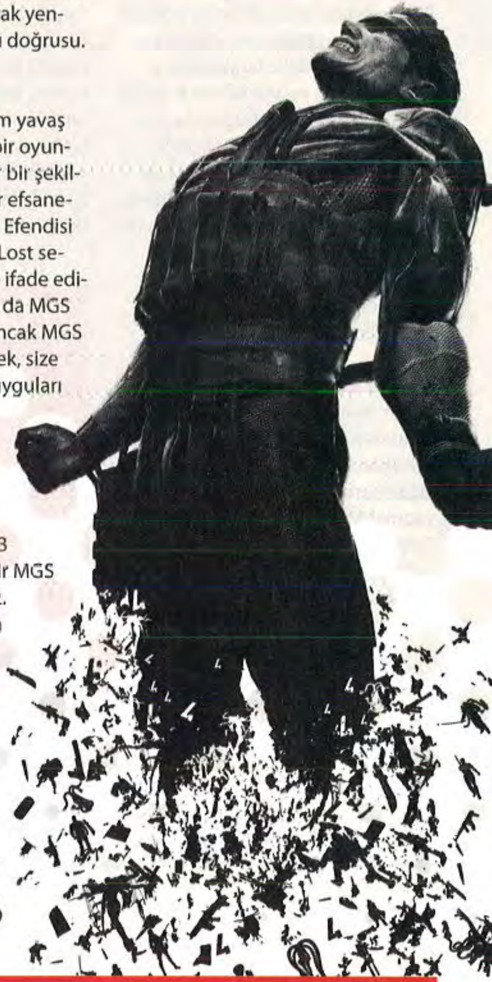
ta. Bu kadar. Bu kaliteye yaklaşan bir oyun olmadı, olabilecek mi ondan da şüpheliyim. Bunda, oyunun sadece PS3 için geliştirilmiş olmasının payı büyük, resmen PS3'ün tüm gücünün suyunu çıkartmış Konami. Tabii bazı şeylerden ödün verilmesi gerekmiş. Özellikle Peru'da geçen bölümlerde doğa grafikleri ve dokularının MGS3'ten alınmış gibi durması sırıtıyor. Ekranda 10'a yakın karakter olunca kare oranı düşebiliyor. Ama karakter detayları, animasyonlar, patlama efektleri, her türlü detaya gösterilen özen dudak uçuklatacak düzeyde. Başka bir oyun için yapmadıysanız bile, MGS 4 için PlayStation 3 almalısınız, tabii önceki bölümleri oynadıysanız.

Elbette grafikleri tam olarak takdir etmek için, FullHD bir televizyonunuz olmalı. Hiç tahmin etmiyordum MGS4'ün FullHD 1080p grafiklere sahip olacağını ama Kojima'nın ekibinin teknik yetenekleri bir kere daha yanılttı beni. Dediğim gibi, bazı doğa grafikleri haricinde, her şeyiyle mükemmel görünüyor.

Metal Gear'ın efsane yanlarından birisi de, boss karşılaşmalarıdır. İşte ne yazık ki MGS 4 bu konuda biraz zayıf kalıyor. Yine de, bir MGS bu. Ölü haliyle bile Beauty & The Beast çatışmaları, normal oyunlardaki "büyük düşmanın parlayan yerine ateş et" mentalitesine alışkın oyunculara acayip yaratıcı gelebilir. Ama harbi bir MGS fanatiği için bu dövüşler hem önceki oyunlardakilere aşırı benziyor, hem de MGS 1 ve 2'nin muhteşem anlarla dolu boss dövüşlerinin kalitesini yakalayamıyor. Praying Mantis'in "oyuncunun zihnini okuma" numarasını yutmuş, The Sorrow'un üstüne yürürken oyun boyunca öldürdüğümüz her bir düşmanın ruhunun ağır ağır bize doğru gelişini tüyleri diken diken olarak yaşamış, The End'le olan Sniper kapışmasında dakikalarca onu aradıktan sonra, aslında 60 saniyedir kıpırdamadan yanımızda yatmakta olduğunu boğazına sarılmasıyla anlamış olan bu oyuncu dostunuz, Raging Raven'ı, Laughing Octopus'u dümdüz RPG roketleri atarak yenmekten pek tatmin olmadı doğrusu.

SON... SON KARAR

Son cümlelerime geliyorum yavaş yavaş. Metal Gear Solid 4 bir oyundan öte benim için. 8 yıldır bir şekilde hayatımda yer etmiş bir efsanenin son halkası. Yüzüklerin Efendisi için Kral'ın Dönüşü neyse, Lost sevenler için altıncı sezon ne ifade ediyorsa, Guns of the Patriots da MGS sevenler için o değerde. Ancak MGS 4'ün kıymetini anlayabilmek, size vermeyi vaat ettiği tüm duyguları yaşamak, tüm şokları hissetmek için MGS serisini oynamış, sevmiş, hatta aşık olmuş olmalısınız. Eğer değilseniz, aşağıdaki Oyungezer Notu'ndan bir 3 puan çıkartın. Ama eğer bir MGS delisiyseniz, çok şanslısınız. MGS 4 gibi bir oyunu daha önce ne oynadınız, ne de gördünüz. Bu sadece bir oyun değil. Bu tüm Metal Gear Solid oyunlarına bir saygı duruşu, bir güzelleme. İnteraktif bir mucize. Bu Playstation 3 almak için tek başına bir sebep. Bir şaheser. Güle güle eski dostum Snake... Görevini layığıyla yerine getirdin.





"Snake, yaşını hiç göstermiyorsun valla, ehe ehe :)"
"Evet. Ve oyunun başından beri aynı sigarayı içiyorum..."

> **Yapım:** Kojima Productions > **Dağıtım:** Konami > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (189 YTL)
> **Yaş Sınırı:** 18+ > **Platform:** PlayStation 3 > **Web Sitesi:** www.hazegame.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

MGS gibi bir efsaneyi bu kadar başarılı bir şekilde sonlandırmak kolay iş değil. Kojima ve ekibini ayakta alkışlıyorum.

9.5





Daha fazla içerik gelmeye başladığında, Metal Gear Online'ın tadından yenmeyecek.





METAL GEAR ONLINE



Metal Gear Solid 4'ü iki kez oynayıp bitirdiğinizde oyunu kutusuna koyup kaldıramıyorsunuz. Çünkü içinde, hala oynayabileceğiniz ikinci bir oyun gizli: Metal Gear Online.

Metal Gear Online, MGS4'ün online modu değil. Aslında ayrı bir oyun ve MGS 4 size bu oyunun %60'lık halini oynanabilir halde veriyor. Tıpkı yeni *Battlefield Heroes*'da olduğu gibi, MGO da "bedava oynanan ama ufak tefek şeyleri satın almak isteyeceğiniz" yeni bir pazarlama modeline sahip. Mesela bir PS3'te sadece 1 tane online karakter yapabiliyorsunuz. İkinci bir karakter yapmak istiyorsanız, 3 Euro'yu bastırmalısınız. Ben oyunu incelediğim sırada yeni bir ses paketi çıkmıştı. Yeni silahlar, yetenekler ve haritalar gibi daha anlamlı cicilerin çıkmasına ise daha var.

Şahsen bir siteye üye olurken, ne kadar az bilgi isterlerse o kadar sevinirim. Lahmacun sipariş etmek kaydolurken ev adresimi, iş adresimi, telefonumu, kredi kartı bilgilerimi istiyorsa bir site, gider kendim alırım lahmacunumu. Sadece bir şifre, bir de kullanıcı adı belirlemek yetmeli olmalı benim kitabıma göre ve Online oyunlardan ilk isteğim de budur benim: Az bilgi gireyim, hemen oyuna başlayayım. Maalesef Metal Gear Online bu konuda tam bir facia. Oyuna başlamadan önce bir değil, iki kayıt oluşturmalısınız: Konami ID ve Game ID. Üstelik bu kullanıcı isimleriniz PSN ID'nizle aynı olmamalı, tekrarlamamalı, GameID sadece rakam olmalı vs.vs.vs… Tüm işlemi PS3'ün gamepad'iyle ve iyi hazırlanmamış bir site üzerinden yapmak tam bir eziyet. Siz en iyisi PC'nizi açıp iki ID'yi birden alabileceğiniz **id.konami.net** adresine PC'nizden girin, kayıt işleminizi 2 dakikada yapın.

Kayıt işleminden sonra işler iyi gitmeye başladı neyse ki: Metal Gear Online tahminimden çok daha eğlenceli çıktı. Konsolda online oynanışı keyifli ve rahat hale getirecek fikirlerle bezenmiş. Örneğin otomatik nişan alma var ama kullanırsanız headshot yapamıyorsunuz. Oynadıkça level atlayıp yeni skill'ler edinme özelliği sebebiyle, oyuna sonradan katılan çaylaklar ezilme tehlikesi altında. Ama bunu önlemek için, standart eğitim görevlerinin yanı sıra, gerçek oyuncuların da eğitim vermesini teşvik eden bir sistem var. Üstelik iyi eğitimciler ödüllendiriliyor.

Level 1'den 22'ye gelene oldukça zorlanacaksınız, çünkü çok yavaş level atlanıyor. Ama ezilmenizi engellemek için geliştirilen otomatik eşleştirme sistemi çok zekice. Siz ne tür bir oyun istediğinizi (Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag ve MGO'nun spesyali Sneaking) belirliyorsunuz. Sizinle aynı türde oyunu isteyen, size en yakın level'lı 12 kişiyi sistem belirleyip bir sunucuya tıkıştırıyor ve hop, başlıyorsunuz oynamaya. Ping'di, host oyundan çıktıydı derdi olmadığından, çok hoşuma gitti.

Sneaking, MGO'nun en keyifli modu olmuş. Kırmızı ve Mavi takımların haricinde bir kişi Snake oluyor, eğer bir kişi daha fazladan katıldıysa o da MK2 olup Snake'e yardım ediyor. İki takım birbiriyle kapışırken, Snake de arada kimi tutarsa indirip puan kazanıyor. Snake tek başına ama OctoCamo sayesinde neredeyse hiç görünmüyor (ben kaç kere oynadım, bir kez görebildim) ve genellikle sunucunun birincisi Snake oluyor. Hile gibi adam vesselam! Bu arada, her kim Snake'i görürse MGS'nin o ünlü "viriling!" uyarı sesini duyması da çok hoş bir detay olmuş.

Dedim ya, MG Online oldukça hoşuma gitti. Seviye atlama ve yetenek sistemi süreklilik sağlıyor, silahların vuruş hissi iyi, lag yok. Yalnız iki büyük sorun var. Birincisi, oyuncuların gizlilikle alakası yok. Oyun başladı mı silahı kapan haldır huldur aksiyona koşuyor. Bu açıdan *Call of Duty 4* veya *Halo 3*'ten pek farkı yok yani. Ancak bu oyunun eğlenceli ve kendine has çok komik anlar yaşatmasına engel olmuyor. Mesela kuytuda soteye yatmış bekliyordum az önce, birden arkamdan bir eleman CQC ile dalıp kündeye getirdi beni. Ben tam kafa göz yere düşerken, arkadan gelen bir üçüncü eleman ikimizi de taramaya başladı ve beni boğazlayan öldü. Ben de yere düştüğümden beri sırt üstü yatıp zerre kıpırdamadığım için, o en son gelen öldüğümü zannetti. Tam üstüme basıp geçecekti ki sniper'ı çekip zafer çığlığımı atıverdim :) İkinci sorun ise, oyuna kaydolurken Türkiye'den olduğumuz ortaya çıktığı için, İngiliz adresini yedirip bir şeyler satın alamıyoruz. Bu yüzden eğer gelecekte oyun dengesini bozacak güçlü silahlar vs. ekleyecek olursa Konami, bunları almayan / alamayanlar oyundan soğuyabilir. Ama bu, geleceğin sorunu. Şimdilik Metal Gear Online, son derece eğlenceli, Skill sistemi sayesinde uzun soluklu ve kendine has bir online aksiyon oyunu olmuş. MGS 4'ü almak için ikinci bir neden arıyorsanız, işte bu o.



Düşmanı bayıltmak, öldürmekten daha çok puan kazandırıyor.


"O kadar kötü bir oyun ki, biz bile kaçıyoruz Haze'den... Kaç kaaaç!"


Çoklu oyuncu modunun amacı oyuncuları oldurmek ve boylece Haze oynayarak yaşadıkları acıya son vermek.



HAZE

TREN ENKAZINDAN OYUN OLMAZ -ALİ SEZGİN

Oyungezer editörü olarak kendimi bir bomba imha uzmanı gibi hissettiğim anların sayısı son zamanlarda artmaya başladı. Hiçbir şeye benzemediği daha yayımlanan ilk videolarından belli olan, yapımcılarının "*Halo* da ne ola? *Crysis* ne? Yenir mi?" yorumlarıyla boy gösterdikleri bir oyunun patlaması aslında çok büyük bir sürpriz olarak algılanmamalı. Ancak önlenebilir her felakette olduğu gibi bu kez de birinin paketi açıp patlayan bombaya göğüs germesi, diğerlerini uyarması gerekiyor. Haze'de de bu masum vatandaş ben oluyorum ne yazık ki...

İtiraf etmek gerekirse kötü oyunlar hakkında yazmayı, iyi olanları eleştirmekten daha çok seviyorum. Grafikler şahane, oynanış müthiş demek yerine üzerine kan kusabileceğim tonlarca materyal olması benim için daha cazip bir durum. Bir de bu oyunları günlerce durmadan oynamak zorunda kalmasam... Haze'de hayali bir savaşın baş aktörü olan Martel firmasının askerlerinden John Carpenter'ı canlandırıyoruz. Carpenter bölgede Promised Hand olarak bilinen örgütün yarattığı soykırımı önlemek için gelmiş askerlerden biri olsa da, askerlerin sinir sistemine verilen ve onları savaşta daha etkili hale getiren Nektar sayesinde kim olduğunu bile unutacak haldedir. Gelişen görevleri sırasında Carpenter'ın neredeyse hiçbir etnik temizlik belirtisi görememesi ve diğer Martel askerlerinin garip davranışları Carpenter'ı işkillendirir ve olaylar gelişir... Kulağa eğlenceli geliyor değil mi? Aman gelmesin, kullanılan 10 bölüm aksiyona karşılık gelmesi planlanan 1 bölüm katıksız script ve sinematik, o kadar kopuk bir oyun yaratmış ki çoğu zaman kim olduğunuzu bile unutuyorsunuz oyunda.

TEMATİK İŞKENCE

Oyunun teması aslında fena sayılmaz. Bir tarafta nektarlar sayesinde daha hızlı hareket edip, daha az hasar alabilen Martel askerleri, diğer tarafta ise gerilla taktiklere güvenen Promised Hand gerillaları var. Oyunda sırasıyla iki tarafta da saf tutmamıza rağmen yapımcılar basit bir sorunu atlamışlar: İki taraf da son derece sıkıcı. Martel askeri olarak zaten klasik shooter insanı rolündeyiz; kurşunlardan az hasar alıyor, diğer askerlere göre daha hızlı hareket ediyor ve bir düzine isyancıyı bile kolaylıkla indirebiliyoruz. Promised Hand tarafına geçtiğimizde ise nektarın bize kazandırdığı hız ve dayanıklılık gibi özelliklerin yerine bubi tuzakları kurabilmek ve ölü taklidi yapabilmek gibi enteresan özellikler kazanıyoruz. Oyunun büyük alanlarında bu taktikleri kullanmak enteresan olabilirmiş aslında ama vasatın altındaki yapay zeka sayesinde bu özelliklerin hiçbirine ihtiyaç duymuyorsunuz. İşin en komik yanı ise kötü yapay zekanın, nektarın bir yan etkisiymiş gibi gösterilmesi olmuş. Minareyi çalarken kılıfını hazır etmeniz takdir edilesi ama o kılıfa bütün bir camiyi sığdırmaya çalışınca, bazı parçalar açıkta kalıyor haliyle.

Haze hakkında anlayamadığım bir başka detay ise PlayStation 3'e özel olarak çıkan bir oyunun grafiksel olarak neden *FarCry*'la (evet *Crysis* falan değil) yarıştığı. Koca ormanda hiçbir etkileşim olmamasını geçtim, nasıl bu kadar kötü dokular kullanılabilir akla mantığa uydurabilmek mümkün değil. Hepsinin üstüne oyundaki "anahtar" anlardan birinde, Carpenter'ı karşısına alıp konuşan karakterlerden birinin yakasındaki dokuların yırtılması bana "öh" dedirtmeyi başardı. Neredeyse Haze'in oyuncunun sinir krizi geçirmesini amaçlayan şeytani varlık olduğuna inanmaya başlayacağım. Bir şekilde oyunun göz ağrıtan grafiklerine ve saç baş yolduran oynanışına katlanabilseniz bile bu kez de Promised Hand askerleri gelip işinizi bitiriyor. Yanlış anlaşılmasın, topla tüfekle değil konuşarak çıldırtıyor insanı bu askerler. Toplamda dört cümlelik dağarcıklarını bıkmadan usanmadan koca oyun boyunca binlerce kez söylüyorlar. Biri sussa, diğeri başlıyor şerefsizlerin; *"Martel'e ölüm!"*, *"Kime söz verdiğini hatırla!"*, *"Marino'ya güven!"*... Öyle ki, dayamayıp bütün sesleri kapatıp MP3 çalarımla devam etmek zorunda kaldım oyuna.

Sağdan soldan duyduklarınıza kanmayın, Haze kesinlikle değeri bilinmeyen bir hazine veya basının linç kampanyası başlattığı bir oyun değil. PS3'ün kısa tarihinde çıkmış en vasat oyunla karşı karşıyasınız. Bırakın satın almayı, oyunu almış bir arkadaşınızı görürseniz diski elinden kaptığınız gibi kırıp atın. Kısa vadede kızsa da, ona yaptığınız iyiliğin farkına vardığında size minnettar kalacaktır.


"Fermuarları şikayet etmek lazım artık şu firmaya."

Ne iyi? Ne Kötü?

+ PS3'le birlikte kapanabiliyor olması.
+ Diskin kırılabiliyor olması.

- Grafiksel hataları.
- Tekrarlayan diyalogları.
- Kolpa senaryosu.
- Rezil oynanışı
- Kötü yapay zekası.
- 576p çözünürlüğü.

SON KARAR

Grafik	★☆☆☆☆
Ses ve Müzik	★☆☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Time Splitters gibi bir seriyi yaratan adamlar nasıl böyle bir oyuna imza atabilmişler anlamak mümkün değil. Senden hiç "haz" almadık Haze.

3.6



Yapım: Free Radical · Dağıtım: Ubisoft · Türkiye Dağıtıcısı: Tiglon · Yaş Sınırı: 17+ · Platform: PlayStation 3 · Web Sitesi: www.hazegame.com



Ne iyi? Ne Kötü?
+ Cilalanmış animasyonlar.
+ Parçalar Master Recording'ten geçince kalitelenmiş.
+ Zorluk seviyesi daha makul.
+ Her bölüm sonrası grup üyeleri kendi ağızlarından hikâyelerini anlatıyor.
- Campaign'de co-op modu yok.
- Ön grupların konsepte uymayan parçaları.
- Sadece 1 adet boss battle'a yer verilmesi.



SING WITH ME, SING FOR THE YEARS SING FOR THE LAUGHTER, SING FOR THE TEARS...

-VOLKAN TURAN

Ne olduysa Guitar Hero 3 ile oldu. O güne kadar Hero'cuların sayısı aslında çok sayılmazdı ama muhteşem pazarlama plan ve projeleriyle GH'yu bir marka haline getirdiler. Fuarlarda dev stantlar, oyunun içine eklenen efsane gitaristler, taleplerin değerlendirildiği Playlist, Metallica'dan One, oynanıştaki farklılıklar, yeni modlar, ana haberlere bile çıkan GH haberleri, promosyonlar, reklamlar, dev reklam panosu ilanları derken bir bakmışız GH 3 yüz milyonlarca dolar ciro eden bir oyun oluvermiş. O gün anladık ki bu çeşmenin suyu kolay kolay kurumaz.

SÜRPRİZ YUMURTADAN ÇIKARCASINA

"Artık Guitar Hero 4 de PS2'ye gelmez" diye düşünürken Activision'dan grupların hayranlarına özel çıkarılacak paketlerin haberini açıklamıştı. İlk önce *Aerosmith*, ardından da *Metallica* gelecekti. Bir dedikoduysa da *Beatles*'ın da GH'sunun geleceği yönünde ama resmi bir açıklama göremedik henüz. Bu paketlerin ilki Aerosmith ise elimize nihayet ulaştı ve hard rock'a doyacağım umuduyla gitarımı Power On konumuna getirdim.

Aerosmith'i Steven Tyler'dan ötürü severim. Özellikle de vokalini. 60 yaşı devirmiş olsa da, neredeyse 45 yıllık müzik hayatında hala *Demon of Screamin* özelliğini kaybetmemiştir, çok özel bir ses yelpazesi vardır ve National Geographic de zaten bunu bir belgeselle kanıtladı. İşte bir heyecanla oyuna başladım ama gördüm ki GH3'e eklenmiş bir parçayı oynuyorum adeta. Oynanışta her hangi bir değişiklik yapılmamış maalesef. Yeni bir şeyler keşfetme açlığımızı Aerosmith ile gideremiyoruz. Yine hammer on'lar, pull off gibi teknikler aynen duruyor. Durmayan şeyse GH3'teki zorluk seviyesi. Büyük bir çoğunluğun GH3'ten şikâyetçi olmasının ilk nedeni aşırı zor oluşuydu. Neversoft da bu şikâyetleri dikkate almış ve seviyeyi biraz düşürmüş. Hard ve Expert'te biraz daha az terleyerek oynamak artık mümkün.

Bir diğer düzenleme de grafiklere uygulanmış. Açıkçası ben GH3'ün modelleme kalitesini çok beğenmemiştim. Bazen yamuluyorlardı ve sahne performansları çok iyi değildi karakterlerin (olabildiğince kaçıyorlardı hareket etmekten). GH:A'te ise tam tersi diyebiliriz. Tüm grup elemanlarının hareketleri hareket yakalama tekniğiyle alınmış, yüzleri gerçeklerine çok benzer şekilde oyuna yansıtılmış. Özellikle Joe'nun, Steven'ın ve Brad'in gerçek hayattaki sahne duruşları, ufak ama tarihe kazınmış özgün hareketleri oyuna da aynen yansımış. En çok sevdiğim kısımda, eğer eski parçaları oynuyorsanız grubun toy halindeki görünümleriyle oynuyor oluşunuz. Toy hallerindeki ateşli hareketleriyle şimdiki oturaklı, virtüöz devri arasındaki atmosfer farkı oyuna çok iyi yansıtılmış. Sürpriz oldu bu açıkçası.

NEREDE *JANIE'S GOT A GUN?*

Aerosmith'çiler tabii şarkı listesini merak ediyor haklı olarak, tam listeyi kutucuktan görebilirsiniz. Neyse ki büyük Hit parçalarına yer verilmiş. Bu parçaların bazıları orijinal hallerini korurken bazıları da grup tarafından yeniden kaydedildi (dört taneler: Make It, Movin' Out, Mama Kin ve olmazsa olmazlardan Dream On). Bonus'lar dahil oyunda toplam 41 parça bulunuyor. Bunların 25 tanesi Aerosmith'e, dört tanesi gitaristçileri Joe Perry'e, 12 tanesi de diğer gruplara ait. Bu "diğer gruplar" her ne kadar sevilen gruplar olsa da bu oyunda kendilerine yer bulabilmeleri çok mantıksız olmuş. Örneğin, *Run-DMC, The Kinks, Stone Temple Pilots*... Kesinlikle yanlış seçimler olduğunu düşünüyorum.

Acısıyla, tatlısıyla karşımızda yeni (gibi) bir GH oyunu duruyor. Tabii ki oyunun öncelikli hedefi Aerosmith hayranları olsa da "ne olursa olsun GH gitarımla yeni bir şeyler çalayım" diye düşünen oyuncular da aradıklarını bulacaktır. Zaten gitarınız varsa, her türlü eğlenmeniz garanti. Darısı Metallica sevenlerin başına.

GH: AEROSMITH ŞARKI LİSTESİ

1 - "Getting The Band Together" (Nipmuc High)
Dream Police - Cheap Trick
All the Young Dudes - Mott the Hoople (cover)
Make it - Aerosmith
Uncle Salty - Aerosmith
Draw the Line - Aerosmith

2 - "First Taste Of Success" (Max's Kansas City)
I Hate Myself for Loving You - Joan Jett
All Day and All of the Night - The Kinks (cover)
No Surprize - Aerosmith
Movin' Out - Aerosmith
Sweet Emotion - Aerosmith

3 - "The Triumphant Return" (The Orpheum)
Complete Control - The Clash
Personality Crisis - New York Dolls (cover)
Livin' on the Edge - Aerosmith
Rag Doll - Aerosmith
Love in an Elevator - Aerosmith

4 - International Superstars (Moscow)
She Sells Sanctuary - The Cult
King of Rock - RUN DMC
Nobody's Fault - Aerosmith
Bright Light Fright - Aerosmith
Walk This Way - Run DMC feat. Aerosmith

5 - "The Great American Band" (Half-Time)
Hard to Handle - The Black Crowes (cover)
Always On The Run - Lenny Kravitz
Back in the Saddle - Aerosmith
Beyond Beautiful - Aerosmith
Dream On - Aerosmith

6 - "Rock N Roll Legends" (Rock & Roll Hall Of Fame)
Cat Scratch Fever - Ted Nugent
Sex Type Thing - Stone Temple Pilots
Guitar Battle Vs Joe Perry
Mama Kin - Aerosmith
Toys In The Attic - Aerosmith
Train Kept A Rollin - Aerosmith

Bonus ("The Vault")
Walk This Way - Aerosmith
Rats In The Cellar - Aerosmith
Kings and Queens - Aerosmith
Combination - Aerosmith
Let The Music Do The Talking - Aerosmith
Shakin My Cage - Joe Perry
Pink - Aerosmith
Talk Talkin - Joe Perry
Mercy - Joe Perry
Pandora's Box - Aerosmith
Joe Perry Guitar Battle - Joe Perry



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Gruplara göre Guitar Hero iyi bir fikirmiş, bunu gördük.

8.3



> Yapımcı: Neversoft > Türkiye dağıtıcısı: Aral İthalat > Yaş Sınırı: 12+ > Oyuncu Sayısı: 1-2 > Web: www.guitarhero.com/ghaerosmith

ROBERT LUDLUM'S THE BOURNE CONSPIRACY

-BENİM ADIM BOURNED, JAMESON BOURNED
-ABİ YANLIŞ OLMADI MI?
-OLDU... - KAAN ALKIN

Sayfayı "Bir film oyununu daha nasıl rezil etmişler bakalım" fikriyle okumaya başladıysanız acilen hafızayı temizlemelisiniz sevgili oyungezerler. Çünkü Bourne Conspiracy'yle dalga geçmemi bekliyorsanız bu satırların devamında hayal kırıklığına uğramanız garanti. Üzülmeyin diye baştan uyarıyorum.

James Bond filmlerini severim (son 20 yılda yapılan dangalak versiyonları çıkarınca geriye pek bir şey kalmasa da). Casuslu, ajanlı filmlere bayılırım. Hele bir de adam gibi senaryo, dozunda ve gerçekçi aksiyon varsa, değmeyin keyfime. Çünkü bu tür filmler yormaz beni, seyrederim gider o kendi kendine. Benden beklentisi yoktur, klişesi azdır. Ama kötü olanı da harbi kötüdür, insanı çileden çıkartır.

Jason Bourne, Bond gibi havalı civalı değildir. Kim olduğunu unutmasıyla başlar hikayesi. Aksiyonu gerçekçi, Hollywood makyajı dozundadır. Ekranda biri ötekine vurunca sizin de canınız yanar. İnsanların kirli çamaşırlarını gizli tutabilmek için ne haltlar yiyebileceğini görür *oha* dersiniz. Kim bu *Jason Bourne* diye diye üç filmi de yer bitirirsiniz.

FİLM GİBİ AMA DEĞİL

Filmin senaryosunun genel hatlarını takip eden The Bourne Conspiracy, anahtar bölümleri değiştirmeden hikayeyi oyun dünyasına taşıyor. Karakterleri birebir modellemek ya da filmi adım adım takip etmek gibi bir endişesi yok. Senaryonun çizgisinden çıkmadan, bol bol flahsback kullanarak Jason Bourne'un izleyiciye aktarılmayan geçmişini de ufak ufak gözler önüne serdiğini söyleyebiliriz. Filmin hikayesiyle kesiştiği bölümden itibaren bile senaryoyu adım adım takip etmek gibi bir çabayla karşılaşmıyoruz. Hatta kimi noktalarda yapılan radikal değişikliklerle The Bourne Conspiracy kendi ayakları üzerinde durabilen bir oyun olduğunu gösteriyor.

Bourne filmlerinde seyircinin ilgisini canlı tutan şeylerden biri kesinlikle aksiyon ve yakın dövüş sahneleridir. Uçuk kaçık ve fantastik olmaktan çok uzak olan bu sahneler, yoğun ve gerçekçi bir şiddet duygusu verir. Ekranda olan biteni neredeyse birebir hissedebilir izleyen kişi. Oyunda da aynı atmosferi yaratmak adına geliştirilen dövüş sistemi, seyir halinde hissettiklerinizi sanal düşmanlarınıza hissettirme imkanı sunuyor. Sadece iki tuş kullanarak kotarılan dövüş mevzusu bir de adrenalin barının eklenmesiyle hem görsel olarak hem de aksiyon adına oyunun en can alıcı olayı haline geliyor.

HAFİF HAFİF DÖVDÜLER

Hafif ve güçlü olmak üzere sadece iki saldırı şeklimiz var. Tuşlara basılı tuttuğumuzda yine hafif ya da güçlü bir tekme çıkartabiliyoruz. İki tuşu kullanarak pek çok farklı kombo çıkarmamız da mümkün. Ancak farklı kombolar yapmak dövüş oyunlarında bilmemkaç tuşla çıkarttığınız komboları yapmaktan daha zor olabiliyor. İki tuştan ne olur demeyin, önce bir deneyin.

Rakibe vurmayı başardıkça, toplam üç kademeden oluşan adrenalin barımızı dolmaya devam ediyor ve her bir kademe, yaptığınız sinematik kombolarla indirebileceğiniz düşman sayısını belirliyor. Örneğin etrafınızda 4 tane düşman var ve barınız sonuna kadar dolu diyelim. *Takedown* (adrenalinle yapılan kombolara verilen isim) tuşuna bastığınız anda Jason ilk rakibini duvardan duvara vurmaya başlıyor, ekranda çıkan tuşlara zamanında basabilirseniz, aynı anda 3 düşmanını gayet başarılı bir şekilde etkisiz hale getiriyor. Dördüncüyle baş başa kaldığınızda, ağzına ağzına vurarak dövüp adrenalini tekrar doldurmanız mümkün. Ya da iki üç tane patlatıp 1 kademe adrenalinle son rakibinizi de duvardan duvara vurabilirsiniz.

ALAŞAĞI ETTİLER

The Bourne Conspiracy'nin bir diğer hoş özelliği bu *takedownlar* sırasında karşınıza çıkıyor. Çevreniz-





Takedown sistemi 3 düşmanı aynı anda pataklamanıza izin veriyor



Ağzına ağzına vuracaksın tekniğinin etkisi tartışılmaz.



Ne iyi? Ne Kötü?

+ Dövüş sistemi gerçekçi
+ Filme bağlı kalsın diye oyun rezil edilmemiş
+ Takedownlar!

- Daha uzun olabilirdi
- Dövüş sistemi biraz daha derinleştirebilirdi
- Açılabilir özellikler daha iyi olabilirdi

de bulunan pek çok cismi silah olarak kullanabiliyorsunuz. Kitap, kalem, dizüstü bilgisayar, eline ne geçirirse rakibine zarar vermek için kullanabiliyor Jason. Bir işe yaramayan duvar, kapı, zemin, havalandırma, bilumum heykel ve araba kaputuna da rakibinizin kafasını vurabiliyorsunuz. O an nerede durduğunuza bağlı olarak her *takedown*'da farklı bir komboyla karşılaşabiliyorsunuz.

Yazının şu noktasına kadar başvurmadığımız blok tuşu ise silahlı (cop, bıçak vb) rakiplere ve boss'lara karşı oldukça kullanışlı. Basit düşmanlar bile silahlı oldukları zaman inanılmaz hasar verebilirken, bir boss kapışmasında sağlığımızı sadece *takedown* yaptıkça doldurabiliyoruz. Bu yüzden savunmada kalıp, ıskalamayacağımızdan emin olunca saldırmalı, adrenalin barınızı sürekli dolu tutmalıyız. Boss'lar diğer rakiplerin aksine bol keseden takedown yemedikçe safdışı edilemiyor. Diğer bir pis huylarıysa, onların da bize *takedown* yapmaya çalışması. Ama korkmayın, ekranda belirecek tuşa vaktinde basın, rakibin ağzının ortasına bir tane patlatın.

Maceramız boyunca, yakın dövüş kadar olmasa da ateşli silahlarla da haşır neşir oluyoruz. *Takedown* sistemi bu departmanda da aynen geçerli. Yakın dövüşteki kadar heyecanlı ve artistik olmadığı kesin ama çok sıkıştığınız zamanlarda hayat kurtardığı da bir gerçek. Yakın dövüşle adrenalin barınızı doldurduktan sonra ateşli silahlarla *takedown* yapma şansınız da var ayrıca.

SUYU ÇIKMAMIŞ AKSİYON

Jason aynı anda sadece iki silah ve bir iki el bombası taşıyabiliyor ama sağda solda cephane bulmakta zorlanmadığımız için sorun yok, hem rakiplerin düşürdüğü silahları da alabiliyoruz. Cephanelikleri görmek içinse "Jason içgüdümüz" var. Biraz örümcek hislerini andıran bu özelliği kullanarak haritada nereye gitmemiz gerektiğini ve düşmanları görmek de mümkün. Başta böyle bir özelliğin bulunması saçma gelmişti ama Jason Bourne gibi eğitimli bir muhterem şahsın hemen hiçbir ayrıntıyı gözden kaçırmadığını düşününce mantık sınırlarına biraz daha yaklaşabiliyoruz. SixAxis'le nişan almakta güçlük çekiyorsanız, yine bu özelliği kullanabilirsiniz. Ama bunu otomatik nişan özelliğiyle karıştırmayın, sadece crosshair'ı rakibe yaklaştırmanızı sağlıyor. Tembelliğe vermeyin kendinizi.

Oyun motoru olarak Unreal tercih edilmiş ve Ageia fizik motoruyla desteklenmiş fakat grafiklerin muhteşem olduğunu söylemek zor. Ancak çevre tasarımları başarılı ve ortalığa serpiştirilmiş gündelik eşya sayısı oldukça fazla. Mekanlar gayet detaylı ve hemen her şey hasar alabiliyor. Öte yandan oyunun çizgisel ilerleyişi bir iki saçmalığı da beraberinde getiriyor. Bunlardan en çok gözüme batanı, gitmememiz gereken bölgelerin önüne bankalardakine benzer şeritlerin çekilmiş olması ya da bir iki tahta kasayla kurulmuş barikatlar. Bilmemkaç kişiyi aynı anda yere seren, binalardan merdivensiz inen bir karakterin bunları aşamıyor olması sırıtıyor.

Benim gibi direkt oyuna dalıp menüleri kurcalamadıysanız, sağda solda bulacağınız pasaportların ne işe yaradığını çözmekte zorlanabilirsiniz. Oyunun ödüllendirme sisteminin bir parçası olan bu pasaportları toplayarak, "açılabilir özellikler" bölümünden boss dövüşlerini aktif hale getirebiliyor ve istediğiniz zaman tekrar tekrar oynayabiliyorsunuz. Oyunu mevcut üç zorluk seviyesinde de (Trainee, Agent, Assasin) tamamlayarak, belli bir nişan yüzdesini tutturarak ya da belli sayıda takedown gerçekleştirerek oyun ve film müziklerini, konsept çizimlerini, oyun içi videoları falan açmanız mümkün. Beni en çok güldüren, Paris sokaklarında Mini Cooper'la polislere toz yutturmaya çalıştığımız bölümde aldığım unvanlar oldu. Biraz fazla hasar vermişim de şehre…

SIĞDIRAMADIM YAZIYI İMDAAT!

The Bourne Conspiracy dört dörtlük bir aksiyon oyunu olmayabilir ama farklı dövüş sahneleri ve kendini tekrar etmemekte direnen takedown özelliğiyle oyuncunun ilgisini uzun süre canlı tutmayı başarıyor. En az bir kez bitirmeden başından kalkmayacağınız, filmlerin ve romanların takipçisiyseniz en az birkaç kez oynayabileceğiniz, orta karar bir aksiyon oyunu olmuş. Yapımcı High Moon Studios'a seriye gösterdikleri saygıdan ve film oyunu olmasına rağmen rezil etmemelerinden dolayı teşekkür etmeyi de borç biliyorum.

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** High Moon Studios > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (140 YTL) > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Web:** www.bournethegame.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Bourne hikayesini yaşamak istiyorsanız zaten pek fazla tercihiniz yok. Eh fena bir tercih de sayılmaz hani.

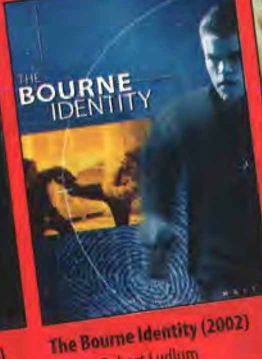
7.7



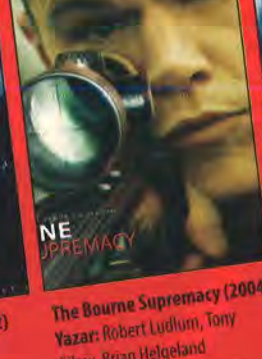
The Bourne Film Kuşağı



The Bourne Identity (1988)
Yazar: Robert Ludlum
Yönetmen: Roger Young, Carol Sobieski
Müzik: Laurence Rosenthal
Oyuncular: Richard Chamberlain, Jaclyn Smith, Anthony Quayle, Donald Moffat
★★☆☆☆



The Bourne Identity (2002)
Yazar: Robert Ludlum
Yönetmen: Doug Liman
Müzik: John Powell
Oyuncular: Matt Damon, Franka Potente, Chris Cooper, Brian Cox, Julia Stiles
★★★★☆



The Bourne Supremacy (2004)
Yazar: Robert Ludlum, Tony Gilroy, Brian Helgeland
Yönetmen: Paul Greengrass
Müzik: John Powell
Oyuncular: Matt Damon, Franka Potente, Brian Cox, Julia Stiles, Karl Urban, Gabriel Mann
★★★★★



The Bourne Ultimatum (2007)
Yazar: Robert Ludlum, Tony Gilroy
Yönetmen: Paul Greengrass
Müzik: John Powell
Oyuncular: Matt Damon, Julia Stiles, David Strathairn, Scott Glenn, Paddy Considine, Edgar Ramirez, Albert Finney, Joan Allen, Daniel Brühl
★★★★★



LOST WINDS

ŞU YAZ GÜNÜ ŞÖYLE ÜFÜL ÜFÜL BIR OYUN NE İYİ GİDER

-MERT HAKKI BİNGÖL

İtiraf ediyorum; teknoloji ile yakından ilgili biri olsam da, her türlü gizmoya sempati besleyip piyasaya çıkan incik cincik eletronik zıvırları mümkün olduğunca alıp deneme hastalığım olsa da, üstüne üstlük mesleğim direkt teknolojinin göbeğinde yer alsa da, bir tarafım eskide kalmaya ısrarla devam ediyor. Bazı değişimlere karşı, elimde olmadan, inanılmaz sert bir tavır almış durumdayım. Örneğin, bir kitabı asla ve de asla PDF olarak okumayı başaramadım. Kitabı elime alıp hissetmedikçe, sayfalarını parmağımla bir bir çevirmedikçe ben ne anladım kitap okumaktan? Benzeri bir tavır filmler ve müzikler için de geçerli. Bu sorunumun adını ne koyarsanız koyun ben 0 ve 1'lerden oluşan, elimle tutup gözümle göremediğim şeylere bir türlü ısınamıyorum.

İşte Wiiware ilk duyurulduğunda böyle bir önyargıyla, "Peh, çok lazımdı!" şeklinde bir dudak kıvırması ile cevap vermiştim kendimce Nintendo'ya. Anlamadan konuşmamak lazımmış.

WiiOYUN YAZ 8867'YE GÖNDER

Wiiware için özetle, "Internet'ten ücret karşılığı indirilebilen ufak oyunların sunulduğu bir Nintendo servisi" diyebiliriz. Şimdi bu noktada tabii önce Wiiware'in mantığını bir kavramak gerekiyor. Wiiware'de indirilmeye sunulan oyunlar sanal konsolun eski oyun romları olmadığı gibi, büyük stüdyoların aylarını yıllarını harcayarak hazırladıkları devasa oyunlar da değil. Nintendo'nun Wiiware ile amaçladığı, dağıtım şirketlerinin istediği ücretleri karşılayamayacak durumdaki orta ya da küçük ölçekli oyun yapımcısı firmaların, dükkan raflarına dizilemeyecek kadar küçük ama eğlenceli olan oyunlarının uygun ücretler karşılığında indirilebileceği bir online servis oluşturmak. (Pehey, nasıl bir cümle oldu bu yahu) Dolayısıyla bağımsız oyun stüdyolarının önü açılarak yaratıcı fikirlerin geniş kitlelere ulaşmasına olanak tanınması amaçlanmış.

Wii Shop Channel'a girerek, aynı sanal konsol oyunu indirir gibi 5 ila 20 Euro arasında fiyatlandırılmış oyunlarımızdan istediğimizi seçiyor, kredi kartımız ya da Wii puan kartlarımız ile (bu kartlar Türkiye'de "hala" satılmıyor) ödemeyi yapıyor, sonra da maksimum 40 MB büyüklüğündeki oyunumuzu Wii'nin hafızasına indiriyoruz. İndirme işlemi bittikten sonra Wii restart ediyor ve ana menüde oyunumuzun simgesini görüyoruz.

Wii'nin ilk parti Wiiware oyunları maalesef biraz fazla "basit" kaçmış. Örneğin bir balon patlatma oyunu var ki az biraz programlama bilen herkesin kısa sürede kodlayabileceği çok basit bir oyun ve parayla satılıyor. Alıcısı çıkmıştır kesin ama ben gerçekten çok şaşırdım. Kayda değer görünen iki oyundan biri Final Fantasy olsa da bu oyun gerçek bir FF olmadığından, ben seçimimi diğer favori oyundan yana kullanıp, Lost Winds'i indiriverdim.

Lost Winds gerçekten çok orijinal kontrollere sahip bir platform oyunu. Rüzgârı yönetebilme yetisine sahip olduğumuz oyunda A tuşuna basılı tutup Wii kumandasını savurarak istediğimiz yönde rüzgâr oluşturabiliyor, yönettiğimiz karakterin o yöne doğru zıplamasını, hareket etmesini sağlayabiliyoruz. Aynı şekilde etraftaki yaratıkları da hızlı rüzgâr hamleleriyle öldürebiliyoruz. Rüzgâr gülü, değirmen vb rüzgârla çalışan mekanizmaları da yine kendi yarattığımız rüzgârla harekete geçirip çeşitli bulmacaları çözmeye çalışıyoruz. Oyun, bu ilginç ve oynamadıkça tam olarak nasıl bir keyif verdiğinin anlaşılamayacağı türden kontrolleri bir kenara koyulduğunda aslında klasik bir puzzle-platform oyunu. Şirin grafikleri ve dinlendirici müziğini de ekleyince Lost Winds olmazsa olmazlar listemize tepeden bir giriş yapmayı hak ediyor. Zira oyunda çok az ama yeterli sayıda kaliteli müzik var. Grafikler de üç boyutlu ve bu tip oyun için fazlasıyla yeterli.

Sonuç olarak Wiiware, benim gibi önyargılı birisinin bile ilgisini çekebilecek potansiyele sahip bir servis olarak gelecek vaad ediyor, ancak ilk parti oyunlara ve yakında çıkacak oyunlara şöyle bir göz attığımızda bir süre kalite problemi yaşayacağı da olası gibi görünüyor.





1- Derhal kurabiyemi, sütümü ve anneannemi istiyorum.

2- Bu nefis köy, rüzgarlarıyla ve ıspanaklı gözlemeleriyle meşhur.



Rüzgârı kontrol edebilen her küçük kahraman gibi, ateşle de oynamak zorundasınız.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Özgün kumanda yapısı
+ Dinlendirici muzikler, şirin grafikler

- Çok kısa

SON KARAR

Grafik	★★★★
Ses ve Müzik	★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★
Eğlence	★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Wiiware ile tanışmak için en iyi seçenek. Fiyatı da çok uygun.

8.4



>Tür: Platform/Bulmaca >Yapım: Frontier Developments >Türkiye dağıtıcısı: - >Yaş Sınırı: 7 >Web Sitesi: http://www.frontier.co.uk/games/lostwinds

ASSASSIN'S CREED: ALTAIR CHRONICLES

KELEBEK GIBI UÇAR, ARI GİBİ SOKARIM - MERT HAKKI BİNGÖL



Aramızda Assassin's Creed hayranları var mı? Arkadaşlar sizi şöyle kenara alayım, birazdan tekrar konuşacağız. Geri kalan arkadaşlar, buyurun oturun size yeni bir oyun anlatacağım.
DS'te *Prince Of Persia* gibi oyunları oynayıp beğendiyseniz Assassin's Creed: Altair Chronicles tam size göre hazırlanmış, kaliteli bir "sağa ilerlemeli" arcade oyunu. Bir suikastçıyı canlandırdığımız oyunda parmak uçlarımızda yürüyerek rakibimize gizlice yaklaşmalı, etkileyici ikna yöntemleri kullanmalıyız. "Her oyunda var bu tür şeyler ne olmuş yani" diye soracak olursanız "İşin güzel tarafı, bunları yaparken DS'in dokunmatik ekranını kullanıyoruz" diyerek bitirmeme izin vermediğiniz cümlemi tamamlayıveririm. Hayret bişey yani.
Örneğin adamın cebinden anahtar aşıracağız değil mi? Dokunmatik ekranda anahtarı yakalayıp cepteki diğer objelere dokunmadan çıkışa ulaştırmamız gerekiyor. Ya da birisini sorguya çekeceğiz diyelim, adamın sırtındaki ve kollarındaki belirli noktalara zamanında basarak arkadaşı ikna etmeye çalışıyoruz.
Mini oyun tadındaki bu yaklaşımlardan ben şahsen çok keyif aldığımı itiraf edeyim.
Grafiklerin ve ses efektlerinin DS'in teknik yeteneklerini zorlayacak düzeyde oldukça başarılı olduğunu söyleyebiliyorken, oyundaki tek eksi puanın oyunun süresi olduğunu görüyoruz. Ortalama 3-4 saat içinde tüm oyunu rahatlıkla bitirmek mümkün. Ek görev filan da olmadığından, oyun bir kere bitince geri dönüp tekrar oynamak için bir sebep kalmıyor.
Kısacası ortalamanın üzerinde, kaliteli sayılabilecek bir arcade oyunu AC:AC. Bir nefeslik oyun süresi sizin için dert değilse tavsiye ederim.
Assassin's Creed hayranı arkadaşlar, size gelince... Biliyorum sizin için Assassin's Creed denince akan sular duruyor. Eğer bir DS'iniz varsa bu yeni oyun sizin için değişik bir tecrübe olabilir. Ama baştan uyarayım, hem oyun süresi olarak, hem atmosfer olarak, hem de teknik anlamda sizi tatmin etmeyebilir; ama sonuçta taşınabilir bir AC de sizin için beklemediğiniz derecede eğlenceli olabilir. ◎

Aslında klasik bir arcade oyunu ama adı Assassin's Creed olunca...
6.8


Cepten anahtar aşırmaca. Elmaya takıldım ben yalnız.




Klasik bir çift ekran kullanımı. Üstte aksiyon, altta harita.

>**Tür:** Action >**Yapım:** Gameloft >**Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia (99 YTL) >**Yaş Sınırı:** 12 >**Web Sitesi:** http://assassinscreed.us.ubi.com/

PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY

AÇILIN BEN AVUKATIM! - MERT HAKKI BİNGÖL

Capcom'la arası pek de barışık olmayan birisi olarak (vurdulu kırdılı oyunların cennetidir Capcom malulmunuz) Phoenix Wright karşısında ağzım açık kalmış durumdayım. Klasik Capcom havasının aksine müthiş derecede sakin, diyalog tabanlı bir avukatlık simülasyonu olan PW: AA, son zamanlarda gördüğüm en yaratıcı oyunlardan birisi.

Mesleğe yeni başlamış toy bir avukatı canlandırdığımız oyun çeşitli bölümlerden oluşuyor. Her bölümde ayrı bir adli vakayı üstlenerek müvekkilimizi aklamaya çalışıyoruz. Oyunun can alıcı kısımları tabii ki mahkeme salonlarında geçiyor ancak mahkemeye gelmeden önce bir çok yeri dolaşıp, bir dolu insanla konuşup kanıt toplamalı, sonra da bu kanıtları mantıklı bir şekilde bir araya getirip mahkemede delil olarak sunabilmeliyiz. Oyun bir avukatlık oyunu olduğundan karşımıza her telden acayip acayip karakterler çıkıyor. Bu noktada PW:AA, esprili diyaloglarıyla gönlümüzü kafadan fethediyor bir kere. Anime tarzına teğet geçen kaliteli 2D grafikleri ve... hmm... "yeterli" müzik ve ses efektleriyle teknik anlamda da benden geçer notu alıyor Phoenix Wright.

Amaaa, işin asıl eğlenceli tarafı mahkeme salonları. Dava gününe kadar topladığımız ipuçlarını mahkeme salonunda yerli yerinde kullanmalı ve rakip avukatı zor durumda bırakmalıyız. Yani öyle "Bende bunlar bunlar var, işte bu durum ispatlıyor ki müvekkilim suçsuz. Haydi kalkın gidiyoruz." şeklindeki emrivaki bir yaklaşım hiç mi hiç işe yaramayacaktır.
O yüzden örneğin rakip avukat artis artis konuşurken bir açığını yakalayıp "OBJECTION!" (itiraz ediyorum) ya da "HOLD ON!" (bi dagga bi daggaaaa) diye DS'in mikrofonuna hönkürmemiz ve ardından da elimizdeki kanıtı sunmamız gerekiyor. Dikkat edin, burada gerçekten bağırmamız gerekiyor! veya alternatif olarak ekrandaki butona da tıklayabiliriz ki bu seçenek vapurda, otobüste filan dayak yeme riskimizi azaltmış oluyor.

Adventure, simülasyon tarzını seven ve yavaş ilerleyen, diyalog tabanlı oyunlardan hoşlanan birisiyseniz Phoenix Wright ile mahkeme koridorlarının tozunu yutmaktan büyük zevk alacağınızı garanti ediyorum. ◎

Şöyle oyunları Wii'de de görmeye başlasak artık?
8.5




Esas oğlan bir açık yakalamıştır. Kesin bakışlarını fırlatır ve gürler: OBJECTION!





- Kanıtınız var mı Mr.Wright?
- Var hekim bey. Ay yani hakim bey. (Gitti karizma)

>**Tür:** Adventure >**Yapım:** Capcom >**Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia (99 YTL) >**Yaş Sınırı:** 7 >**Web Sitesi:** www.ace-attorney.com

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

ONLINE OYUNLAR BİZİ ÇALIYOR MU?

Sahne 1: Off ne gündü be. Birkaç turn Medieval'ı hak ettim. Komşu kralın kızını almazsam yüzüme bakmasınlar. Hmm yoksa Medieval yerine iki el Honor mı alsam? Neyse bi' WoW'a göz atayım. **Sahne 2:** Arkadaşlar Witcher'ın atmosferini öve öve bitiremiyorlar. Gerçi Kane'e sözüm var; GDI'la evcilik oynayacaktık... Aslında 2–3 daily yapsam fena olmayacak. Olmadı de iki de Alterac çakarım. **Sahne 3:** -Abi Oblivion ek paketi, senaryo, atmosfer bik bik... - Yok sağol, yeni bir karakter kasıyorum. Boşuna vakit harcıyamam.

Devasa Online severlerin önemli bir kısmı bu sahnelere aşinadır. Tek kişilik oyunlara harcanan vakit gittikçe azalır, hatta gereksiz bulunur. Daha ileri vakalarda oyun vaktini tek kişiliğe harcamaktan rahatsız olur. Bunda devasalardaki sosyal ortamın, aylık ödemelerin, yaşanan başarı tatmininin ve vakit harcadığı karakterin sabit diske bağlı olmaması yani silinmeyecek olmasının payı bulunur. Eğer siz de devasaların sizi tek kişilik sanat eserlerinden çaldığını düşünmeye başladıysanız hesabınızı kısa süreliğine dondurun. Hem kaçırdıklarınıza vaktiniz olsun, hem de devasanızı özleyin.

Not: Online bölümümüz (yeni adıyla lOG-in)bu aydan itibaren yeni bir yüze kavuştu. Sıcak yaz günlerinde sizi serinleteceğini umuyorum.

Lechium
burning legion (EU) - alliance



TÜRKİYE'DE FIRST KILL MAIN TANK'I OLMAK

Bu ay Ayrupa'nın ilk 300 WoW loncasından biri ve Türkiye'de de first kill'leri ile adını duyuran Lechium'un MT'si Seçkin (Poky) ile kısa bir söyleşi yaptık ve aklımıza takılan birkaç soruyu sorduk.

Lechium olarak hedefleriniz nelerdi, buraya kadar nasıl geldiniz?
Lechium olarak ilk başta bu kadar yüksek hedeflerimiz yoktu elbette. Bu belki de Türkler'in WoW'da belli bir standardın üstüne çıkamayacağı kanısının bize dayatılmasından ötürü gelen bir şeydi. Lechium kurulduktan sonra çok yoğun SSC ve TK raid'leri düzenlendi. Gidişatımız gerçekten umut vericiydi. Yoğun uğraşı sonucunda Lady Vashj'ı indirmemiz herkesi moda sokmaya yetmişti. Yeni bir amacımız TK üstünde yoğunlaşıp Kael'thas'ı indirip MH - BT yapan loncalar arasına girmekti. Sonunda bu hayalimiz gerçekleşti. MH ve BT'de gerçekten çok hızlı ilerledik. Ciddi zamanlar isteyen boss'ları birkaç günde indirmeye başladık. Gerçekten heyecan verici bir durumdu bu. Sonunda Illidan'ın tahtına göz diktik ve 3 günlük neredeyse aralıksız raid'ler neticesinde sonunda o da dayanamadı. Oyunun bittiğini düşünüyorduk ve devam etmek için bize bir amaç gerekliydi. Birkaç ay sonra nihayet 2.4 yaması ile Sunwell'e kavustuk. Sunwell, MH ve BT'ye kıyasla gerçekten de çok zor bir instance. Gerçek anlamda oyuncu kalitesini gözler önüne seren cinsten bir instance. Yeni hedefimiz geçmişte yapamadığımız Türkiye first kill'erini (bir boss ilk indiren lonca olmak) burada gerçekleştirmekti. İlk boss için geç kalsakta Brutallus'un Türkiye first kill'ini almayı başardık. Brutallus'tan birkaç hafta sonra da Felmyst ve Eredar Twins Türkiye first kill'leri geldi.

Şu an dünyadaki WoW loncaları arasındaki yeriniz nedir?
Progress (loncanın oyunda ne kadar ilerlediği) olarak Avrupa'da ilk 300, dünya genelinde ise ilk 550 lonca arasına girdik. Bu dünyadaki oyuncu ve lonca sayısını göz önüne alınca gerçekten iyi bir rakam. Eğer M'uru yu kısa süre içinde indirirsek inanıyoruz ki en iyi ilk 100 lonca arasına girebileceğiz.

Kısaca raid'lerinizden bahseder misin?
Lechium'da raid'ler genelde çok eğlenceli geçmekte. Raid başlamadan önce o boss'u defalarca kesmiş olsak bile 15sn civarı bir taktik hatırlatması yapılır ve raid başlar. Yeni bir boss denemeden önce belirlenen taktik forumumuza eklenerek herkesin okuması sağlanır. Bunun dışında oyuncu arkadaşların o boss hakkında bir video izlemesini bekleriz ki bunları devamlı kapanan Youtube'dan bulması oldukça kolay. Taktiklere hazır olduktan sonra denemelere başlarız.

Bugüne dek sizi en fazla üzen boss hangisi oldu?
Şu ana kadar bizi en çok uğraştıran boss sanırım Sunwell'in ilk boss'u olan Kalecgos'tu. Türkiye'nin kalitesiz interney bağlantısı olsun, rastlantısal faktörler olsun bir şekilde engellendik uzun bir süre.

Peki sence en eğlenceli boss savaşı hangisiydi?
Sanırım Brutallus. 6 dakika enrage timer ve 10,5milyon HP'ye sahip boss. Verdiği stres ve heyecan beni çok etkilemişti.

Eklemek istediğin bir şey var mı?
Kendinizi bir kere yarış sevdasına kaptırdığınızda bir daha o moddan çıkmanız çok zor, ama zor olduğu kadar eğlenceli de. Lechium olarak, fedakarlık, görev bilinci ve sorumluluk anahtar kelimelerimiz. Biz bu şekilde başarıyı yakaladık. Umuyorum devamlılığı gelir ve Türk oyuncuların neler yapabileceğini daha çok insana gösterme fırsatını yaşarız.



Aion karakterleri diğer bir NCSoft oyunu olan Guild Wars karakterlerini andırıyor.



VE KULE SONSUZA DOĞRU UZAR...

NCSoft'un yeni devasa online oyunu Aion: Tower of Eternity'nin çıkışı 2009'un ikinci çeyreğine ertelendi. İlginç bir konsepte sahip oyun bug'ları nedeniyle daha da gecikebilir. Oyunun açık betası çıkışından kısa süre önce yapılacak.



Hanımefendi, üstünüze bir yama alsaydınız keşke, üşüyeceksiniz.

SİLİKONLARIMIZI GERİ VERİN!

Age of Conan'a son gelen yamalardan biri oyuncuların ayaklanmasına neden oldu: Yamanın oyundaki kadın karakterlerin göğüslerini küçültmesi üzerine çok sayıda oyuncu ayaklanarak FunCom'u kınadılar. FunCom'un eski göğüsleri geri vereceği üzerine açıklaması oyun tarihinin en komik yama maceralarından birini tamamladı.



WOWÖA DENGE GELDİ

Alman Yapay Zeka Araştırma Merkezi (www.dfki.de) Wii Fit Denge Tahtası'nı WoW'da çalıştırmayı başardı. C# yazılım dili kullanılarak Bluetooth üzerinden bağlanan cihaz ile 3B hareket edilebiliyor. Kullanılabilirliği tartışılır olsa da ilginç bir çalışma olduğu gerçek. Bakalım Denge Tahtası ile ne zaman Larry 7 oynayabileceğiz.

KISA...KISA...KISA...

> Şu aralar internette 2010/2011 yılında çıkabilecek bir Knights of the Old Republic Online dedikoduları dolaşıyor. Dedikodu miktarı artınca bana da sizinle paylaşmak düştü.

> WoW'un 2.4.3 yamasıyla bineğe binebilme sınırı level 30'a çekiyor. Blizzard 3.-4. karakterini kasanları düşünmüş olmalı. Yamadaki en önemli değişiklik Haris Pilton'un da tezgahını açmış olması.

> Bunca yıl sonra şu haberi paylaşmasam olmazdı: Diablo II: Lord of Destruction'a yeni bir yama yayınlandı. Yamayla Intel-Mac'deki OpenGL Modu bug'ı düzeltildi ve oyunun CD'siz çalışması sağlandı. Millet nelerle uğraşıyor ya Rabbim.

EPIC FAIL

Geçen sayımızda yer verdiğimiz Everquest II yazımızda maalesef "Everquest II Tarihi" kutusunu atlamışız. Nasıl becerdiğimizi hala çözemediğimiz bu hatadan dolayı özür dileriz.
Ayrıca mesleklerde "Inquisitor" sınıfının resmini atlamışız. Login olarak aklımız havalardaymış herhalde.

Everquest 2 Tarihi

Everquest 2
9 Kasım 2004

The Bloodlines Chronicles Macera Paketi
21 Mart 2005

The Splitpaw Saga Macera Paketi
28 Haziran 2005

Everquest II: Desert of Flames Genişleme Paketi
16 Kasım 2005

Everquest II: Kingdom of the Sky
24 Şubat 2006

The Fallen Dynasty Macera Paketi
14 Haziran 2006

Everquest II: Echoes of Faydwer
17 Kasım 2006

Everquest II: Rise of Kunark
9 Kasım 2007



Inquisitor

DEVASA ONLINE OYUNLARIN DEVASA TABLOSU

Piyasaya çıkacak her devasa online'ı takip etmek kolay iş değil. Kimisi Free-to-Play, hangisi beta aşamasına geldi, hangisine kaydolup oynayabiliyoruz, hangisi aylık ücretli... Ama Yiğitcan bunun için sizlere güzel bir tablo hazırladı ve piyasaya çıkması beklenen en önemli DVO'ları gözlem altına aldı. Eğer eklenmesinin iyi olacağını düşündüğünüz oyunlar varsa, bize yazın.

ADI	TÜRÜ	ÜCRET	SAFHA	ÇIKIŞ TARİHİ	POTANSIYELI
Agency	Gerçekçi	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
Aion	Fantastik	Ücretli	Geliştiriliyor	2008	4/5
Champions Online	Süper Kahraman	Ücretli	Geliştiriliyor	2009	5/5
Dark Solstice	Fantastik	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	2/5
Darkfall	Fantastik	Ücretli	Geliştiriliyor	2008	3/5
Divergence	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
Earthrise	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
Empire of Sports	Spor	Ücretli	Kapalı Betada	2008	3/5
Fallen Earth	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
Florensia	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	3/5
Football SuperStars	Spor	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	4/5
Gekkeiju Online	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	2/5
Global Agenda	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	4/5
Godswar Online	Fantastik	Belli Değil	Geliştiriliyor	2008 Yazı	3/5
Hero's Journey	Fantastik	Belli Değil	Geliştiriliyor	2008	2/5
Huxley	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	4/5
Jumpgate Evolution	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	3/5
Kaos War	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	2/5
Kothuria	Fantastik	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	1/5
Magic World Online	Fantastik	Belli Değil	Açık Betada	Belli Değil	2/5
Mythos	Fantastik	Belli Değil	Kapalı Beta	Belli Değil	4/5
Parfait Station	Fantastik	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
Perfect World	Fantastik	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	2/5
Phoenix Dynasty Online	Fantastik	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	2/5
Pirate King Online	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	3/5
Renaissance	Fantastik	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
Requiem	Korku	Belli Değil	Açık Betada	2008 Yazı	4/5
Shadow of Legend	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	2/5
Stargate Worlds	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	2008 Sonu	4/5
SUN	Fantastik	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
Tatsumaki	Fantastik	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
The Chronicles of Spellborn	Fantastik	Ücretli	Kapalı Beta	2008 Sonb.	3/5
Travia Online	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	2/5
Twelve Sky	Fantastik	Belli Değil	Açık Betada	Belli Değil	2/5
Twilight War	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	2/5
Universe Online	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
Warhammer Online	Fantastik	Ücretli	Kapalı Betada	2008 Sonu	2/5
WH40K Online	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	5/5
White Wolf Online	Fantastik	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	5/5
Wonderland Online	Fantastik	Belli Değil	Geliştiriliyor	2008 Yazı	3/5

MORTAL KOMBAT'A SELAM OLSUN

HP'sini azalttığınız rakibe uyguladığınız combo'ları fatality ile sonlandırabilirsiniz. Evet, eski mutlu Mortal Kombat günlerindeki gibi kol, bacak ve kafa koparabilirsiniz. Kınamayın. Söylemiştim bu oyun +18 diye.

AGE OF CONAN HYBORIAN ADVENTURES

SANDALETLİ AYAKLARIMIZLA HİBORYA'YI GEZMEYE DEVAM EDİYORUZ

GÖKER NURBEYLER

Geçen ay kendi içimizde bir ilki gerçekleştirerek henüz hakkında son sözü söylemek için erken olan Age of Conan incelemesini ikiye böldük. Nitekim birçok yabancı basılı yayın da bizimle anlaşmışçasına tanıtımlarını bir ay geciktirmeyi tercih etti. Her oyunu çıktığı hafta inceleyip notunu veren online yayınlar, AoC değerlendirmelerini yazmak için fazladan birkaç hafta bekledi. Anlayacağınız, Goyun'un guyruğu tüm dünyada olduğu gibi Oyungezer'de de bu ay kopacak... Geçen ayki bilgilerin üzerine yenilerini ekleyeceğimiz bu ikinci bölümün sonunda, AoC'nin notunu da artık vereceğiz.

KADERİN SENİN ELLERİNDE

Geçen ay ilk 20 level'ın ağırlıklı olarak tek kişilik gece görevleriyle geçtiğinden bahsetmiştim. Oyunun ana senaryosunu anlatan ve her biri ayrı ayrı seslendirilen tek kişi görevleri, Destiny görevleri olarak adlandırılıyor ve oyuncuyu başrole koyarak hikâyeyi tamamlıyorlar. Bunlar arasından, üst level sınırına doğru bizzat Conan tarafından onurlandırıldığımız kısım unutulacak gibi değil. Gelelim görevlere: AoC'nin tanıtımlarında kaplumbağa kabuğu toplamakla uğraşmayacağımız belirtiliyordu. Bu bilgi yarı yarıya doğru. Destiny'de bu işlere pek bulaşmıyoruz ama level 20 sonrasında penguen olmasa da bir miktar grind gerekebiliyor. Bu görevlerin diğer devasalardakinden farkı, daha uzun ve inandırıcı metinlerle verilliyor olması. Sonuç olarak bu tür görevler tüm devasalarda olduğu gibi AoC'nin de bir parçası. Fakat Bounty Hunter görevleri gibi orijinal ve hoş fikirler de bulunuyor. Level 50'lere kadar tek başınıza ve daha sonrasında küçük gruplarla götürebildiğiniz görevler, 70 sonrasında sağlam gruplar olmadan kök söktürecek hale geliyor. 74 sonrasında ise parti dışında göreviniz kalmıyor. Gerçi bunca oyun süresinin ardından hâlâ yalnız kalmak isteyen oyuncunun bir devasa online oyunda işi ne, tartışılır. Level 80'e ulaşmak yeni eklenen bölge ve görevlerle biraz kolaylaştırıldı. Dolayısıyla 80'e ulaşmak *WoW*'un 70'inden daha kısa sürede gerçekleşiyor. Zaten level 50 sonrası şehir kurma ve kuşatma olaylarına odaklanacaksınız.

AoC'de XP kazanmanın ana yolu görevleri tamamlamak. Bir görev size beyaz gözükse bile vereceği XP'yi göz önüne alarak tamamlayın. Bunun dışında XP barında göreceğiniz günlük "kill limit" sayısı kadar üst seviye boss kesince, daha fazla XP almak gibi motive edici yollar da bulunuyor. Level atladıkça yeni yetenekleri kendiliğinden öğrenirken (gemi kazası sonrası hafızayı geri kazanırken) level atladıkça gelen feat (talent) puanlarıyla yolumuzu çiziyoruz. AoC'de her sınıfın kendine özgü 2 feat'i olmasının yanı sıra ana sınıflar kendi içlerinde üçüncü bir feat'i paylaşıyorlar. Örneğin büyücüler bu ağaca puan yatırarak mana'larını daha çabuk doldurabilir veya çeşitli saldırılara karşı daha dirençli olabilirler. Bunun dışında gelen skill puanlarını saklanma, tırmanma, rejenerasyon gibi herkeste bulunan karakter değerlerine yatırıyoruz.

GRAND THEFT RHINO

AoC'nin PvP sistemi oldukça ümit verici olsa da henüz oturmamış durumda. Oyunda PvP dediğimizde birebir çarpışmalar değil, lonca ve kale (detaylar AoC Strateji Rehberi'nde) savaşları aklımıza gelmeli. PvP ödülleri henüz açıklanmamış olsa da PvP ve PvE eşyalarını birbiri yerine kullanarak başarılı olunamayacağı konuşuluyor. Maalesef daha önce duyurulan PK oyuncuların peşine düşme, hapse attırma ve hapisten kurtarma seçenekleri oyundan çıkartılmış durumda. Geri döner mi şu an bilinmiyor. Blood Money olarak anılan sistem de basitleştirilerek PvP XP adını almış. *WoW*'daki honor'u andıran bir sistemle diğer







Mamut aldıktan sonra yolda gidenlere koşup kafa atmak isteyeceksiniz. Ama bu adil olmaz, vazgeçtim yapmayın.

1- Necromancer'in Blizzard'i başladığında bölgeyi sis basarak yıldırımlar inmeye başlıyor. Hem ses hem de etki olarak tatmin edici.
2- AoC'deki fatality'ler oldukça kanlı. Gerçi bu resimdeki arkadaş resmen patlamış.

1 - Verdiğimiz krem kırışıklıkları gidermezse teninizdeki yılların yorgunluğunu kılıcımızla alıyoruz.

2 - İşte burada da beni yıllardır görmediğim kuzenime sarılırken görüyorsunuz.





Çölün ortasında 2.5 metrelik bir mantis kırması bulmaktan daha doğal ne olabilir ki?

NE İYİ? NE KÖTÜ?

+ Destiny görevleri
+ Dövüş stili/combo'lar
+ Atmosfer
+ Muhteşem görsellik ve seslendirme
+ Kale/şehir kurma ve savunma
+ Binekte savaş
- Bir kısmı ciddi olan, çok sayıda bug
- Dengeler biraz elden geçmeli
- Zayıf chat arayüzü ve UI

oyuncuları indirdikçe PvP XP kazanıyor (P tuşuyla görülebilir) ve bu XP ile PvP'ye yönelik eşyalar alabiliyoruz. Yalnız kazanılan PvP XP, öldürüldükçe de kaybediliyor. AoC'de karakterler arası bir taş-kâğıt-makas oturtulmaya çalışılıyor, bu nedenle takım oyununun başarı yüzdenizi önemli ölçüde etkileyeceğini söyleyebilirim. Bütün sınıfların Crowd Control, Knockback vs. tarzı PvP'de etkili olacak yeteneklerden en az bir tanesine sahip olması, takım dengeleri açısından önemli bir avantaj. Yine de an itibariyle Guardian ve Barbar terör estiriyor. Son yamalarla büyücü sınıfları da mana, feat ve büyü etkileri açısından elden geçirilerek oyuncuların nefes ve keyif almaları sağlandı. Haftada 2 kez eklenen irili ufaklı yamalarla oyun toparlanmaya devam ediyor. Örneğin oyunun başlangıcından sonra, oyuncuların daha kolay XP almaları için altıdan fazla yeni instance eklenerek oyun zenginleştirildi. Bunun yanı sıra, 75 sonrasındaki görevlerin grind'e kayması ve büyük loncaların anahtar noktalarda başka oyuncuları sindirmeleri nedeniyle oyuna level 60-80 arasında iki yeni bölge (zone) eklendi. Yalnız oyununun yeniliği ve GM'lere atılan mesaj (**/Petition**) sayısının fazlalığı nedeniyle sorunlarınıza dönüş almanız biraz uzayabiliyor. Diğer yandan oyunun beta süreçlerinin pek verimli geçmediği söylenebilir. Hem yayıncı firmanın *Lich King* ve *Warhammer*'dan önce maksimum oyuncuyu toplama arzusu hem de verimsiz geçen beta süreci nedeniyle oyunda ciddi sayıda bug bulunuyor. Tamam biraz aceleye getirildi ama bence suç sadece oyunda değil; bedava oyunun tadını çıkarıp hataları paylaşmayan oyuncuların payı da unutulmamalı. Yapımcıların yerinde olsam beta sürecinde ihbar edilen bug sayısı üzerinden bir oyun içi ödüllendirme uygulardım.

PvP'de de kullanılabilen AoC binekleri, çeşitli avantaj ve dezavantajlara sahip. Örneğin "kodum mu oturturum" türü görevlerde at ya da deve biraz çelimsiz kalabilir ama hızlı vur kaçlar yapmanız gerektiğinde bir mamut ya da gergedandan çok daha iyi oldukları kesin.

YALNIZLIK PAYLAŞILMAZ, INSTANCE PAYLAŞILIR

AoC'de alışılmadık bir instance sistemi kullanılıyor: Bir harita çok kalabalıksa bir instance oluşturularak o bölgeye yeni gelenler oraya aktarılıyor. Bu nedenle oyun, farkı hissedilecek derecede düşük ping'lerde oynanıyor. Bunun dezavantajı arkadaşlarınızla farklı instance'lara düşebilmeniz. Bu durumda res. noktalarına gelerek mini haritanın yanındaki tuş ile instance değiştirebilirsiniz. Aynı şekilde biri sizi fena avlıyorsa başka instance'a kaçabilirsiniz.

AoC'de aktif olarak savunma alanınızı değiştirebilmeniz mümkün. Örneğin iki düşmanınızı da solunuza alıp savunma alanınızı sol tarafa kurarsanız saldırılardan daha az hasar alırsınız. Bu yüzden rakiplerin saldırı yönünü dikkate almakta fayda var. Buna ek olarak gelen bir diğer yenilik combo sistemi. Doğru zamanda doğru saldırıları sırayla uygulayarak hem sonuca yönelik, hem de görsel güzelliğe sahip hareketler yapabilirsiniz. Yalnız combo yapmak Tekken'deki kadar kolay değil ve hata yaptığınız takdirde rakip oyuncu affetmeyebilir. Bu nedenle ileride 4-5 darbelik combo'larda sorun yaşamamak için combo'ları basit mob'larda çalışarak rutinleştirmenizi tavsiye ederiz.

MODERN SANAT BÖYLE BİR ŞEYDİR

AoC yeni nesil bir konfigürasyon ile son yılların en büyük grafik şölenlerinden birini sunuyor. Öyle ki AoC'de aradığını bulamayan biri bile başka bir oyuna döndüğünde hayal kırıklığı yaşayabiliyor. Aynı kalite, seslendirme ve müzikler için de geçerli. Norveçli müzisyen Knut Avenstroup Haugen'in etnik orkestral müzikleri oyun dışında da keyifle dinleniyor (parçalardaki bayan vokale âşık oldum diyebilirim). İlk 20 level'da ve sonra 10 level'da bir gelen destiny görevlerindeki tüm konuşmaların seslendirilmesi atmosferi dörde katlıyor, fakat seslendirme bitince fena şekilde kendini aratıyor.

GELECEĞİ VAR MI Kİ?

Eğer bug'lara tahammülsüz bir oyuncuysanız 1-2 ay beklemeniz iyi olacaktır. Oyun haftada iki kere elden geçirilerek yamandığı için siz bu yazıyı okuduğunuz sırada hayati bug'lar büyük ölçüde giderilecektir. Şöyle söyleyim: Forumlarda oyuncuların *WoW*'daki level atlama sesi, nam-ı diğer "ding"i özlediğini belirtmeleri üzerine AoC'ye de bir ding sesi eklendi.

Sonuç olarak AoC inanılmaz bir potansiyele sahip, eğlenceli, yenilikçi, oynanmayı hak eden fakat kimi bakımlardan tam olarak bitmemiş bir oyun. @

İÇERİK DEĞERLENDİRMESİ

EŞYA SİSTEMİ	+ Oyun evrenine uygun, görsel olarak harika
GÖREV SİSTEMİ	+ Güzel hikâyelerle süslenmiş, yer yer yenilikçi, destiny süper fikir – Grind'siz DVO hala yalan
DÖVÜŞ SİSTEMİ	+ Yenilikçi, taktiksel – Nispeten yavaş
SINIF SİSTEMİ	+ Taş kâğıt makas ayarında takım oyunu – Dengeler henüz havada

SON KARAR

OYUN DENGESİ	★★★☆☆
GELİŞİM POTANSİYELİ	★★★★★
GRAFİK	★★★★★
SES VE MÜZİK	★★★★★
HİKAYE/ATMOSFER	★★★★☆
EĞLENCE	★★★★★

AoC mevcut devasa online'larından sıkılmış, yeni bir tat arayan tüm oyunculara tavsiyemizdir. Bu oyunda çok iş var.

9.2



> **Tür:** Devasa Online RYO > **Yapım:** FunCom > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (70 YTL) > **Aylık Ücret:** 13 Euro (22 YTL) > **Yaş sınırı:** 18+ > **Minimum sistem:** 3.0GHz CPU, 1GB RAM, GF 7 serisi ekran kartı > **Önerilen sistem:** Core 2 Duo 2.4GHz CPU, 2GB RAM, GF 8 serisi ekran kartı > **Web sitesi:** www.ageofconan.com

AGE OF CONAN'DA KUŞATMA VE PVP

BURALAR GÜZELMİŞ, HADİ YERLEŞELİM DEMEDEN ÖNCE... -GÖKER NURBEYLER



İster Conan'la büyümüş olun isterseniz de yıllanmış bir DVD oyuncusu olun Age of Conan sadece teknolojisiyle değil oyun sistemiyle de benzerlerinden ayrılan bir oyun. Oyunda ustalaşmak için en büyük silahınız eşyalardan çok deneyim olacak. Ama bu Hiborya'nın eski kurtlarının birkaç numara vermeyeceği anlamına gelmiyor.



AGE OF CONAN'DA ŞEHİR KURMAK VE KUŞATMAK

AoC'nin uzun zamandır konuşulan yeniliklerinden birisi biri şehir kurma ve fethetmeydi. Oyunun çıkmasıyla birlikte nihayet yenilikleri test etme ve geleceği hakkında fikir edinme fırsatı bulduk. Bu konudaki ilk yazılardan birini yaz manın haklı gururu ile detaylara geçiyorum.

NASIL ŞEHİR KURULUR?

Şehir inşası için öncelikle için loncanın (GM dâhil) en az 25 kişi olması ve GM in level 40+ olması gerekmekte. Bunda sorun yoksa Architect'inizin (her loncada bir tane yeterli) ilgili NPC'den şehir planı almasıyla gerekli hammaddeleri loncanın desteği ile toplandığı bir süreç başlıyor: Şehirdeki binalar için yeterli miktarda Joist, Brick, Plain Façade, Brace'e ihtiyacınız olacak. Bunları yapmak içinse cebinizdeki son Sandstone, Ash, Copper ve Silver'ı lonca bankasına bağışlayacaksınız. T1'in kuruluşundaki süreç T2 ve T3'te de aynen geçerli. Yalnız her tier için gerekli malzeme miktarı artıyor. Şehriniz büyüdükçe şehriniz daha görkemli bir hal oluyor. T1'de kerpiç evler bulunuyorken T2'de granit evler yükseliyor. Hiborya'da şehir kurabileceğimiz üç ana bölge (zone) bulunuyor.

- **Laceish Plains:** Kimmerya'ya özgü, karlı tepeler ve buz gibi bir nehir. Field Of Death'in güney batısında bulunuyor.
- **Poitain:** Wildlands'ın kuzeybatısında yer alan tatil merkezi. Yemyeşil bir ortam, serin ırmaklar ve sevimli hayvanlar...
- **Purple Lotus Swamps:** Stygia tarafında, bataklık arazili karanlık bir ortam. K. Province güneyinde yer alıyor.



Binaların inşası ciddi miktarlarda hammadde gerektiriyor. Bu nedenle "Hadi loncayı kurduk, şehir kuralım." Demek söz konusu değil.

Bu bölgelerden birine karar verdikten sonra GM, lonca yönetim penceresinden şehrin yerini seçebiliyor. Seçilen bölgede şehrin kurulacağı yeri sunucu tarafından o anda tesadüfi olarak belirleniyor. Örneğin Plains'de kuzeybatı, kuzeydoğu ve batıda şehir kurulabılıyor. Ayrıca şehriniz oyun tarafından bir instance'a atanıyor. (Örnek vermek gerekirse loncam Invadoria, Laceish Plains Instance 9'un batı tarafında kurulu.) Oyunun ilk safhalarında şehir zone'larında oyuncular istedikleri gibi instance değiştirebiliyorken oyuncu sayısının artmasıyla artık izin verilmiyor. Diğer yandan şu aralar şehrin bulunduğu instance numarası aynı kalırken farklı bir instance'da gözünüzü açabiliyorsunuz. Yani bugün Thor'dayken yarın Nu'ya atlayabilirsiniz. Bunun kötü tarafı dost loncalardaki arkadaşları şehre götürerek hava atmayı zorlaştırması.

Şehri ayırtarak, hammaddeleri topladıktan ve planları aldıktan sonra artık şehrimizi kurabiliriz. Şehrin kurulacağı yerler belirli olduğu gibi, binaların kurulacağı yerler ve kurulma sıraları da önceden belirlenmiş durumda. Örneğin binaların kurulumu Keep-Tradepost-Temple

1- Bu anın değerini en iyi bile binalar için canla başla malzeme toplayan lonca üyeleri bilirler.

2- Murphy kuralları FFA sunucularda işlemeye devam eder: Bir mobla uğraşırken illa ki kafanıza bir başka oyuncu vurur.







Laceish Plains kayalık ve karlı topraklarıyla savunması diğerlerinden nispeten kolay gözüküyor.

şeklinde gerçekleşiyor. Bunların yeri taşlarla belirlenmiş. Bunların ardından Profession binalarını (Weaponsmith, Armorsmith, Alchemist's Workshop, Barracks, Thieves Guild, Architect Workshop ve Library) kurabilirsiniz. Bunlardan toplam 7 tanesi, istenilen sırayla kurulabilir. Yani ilk 3 binadaki zorunluluk yok. Toplam 10 bina kurulduktan sonra T1 şehrimiz hazır demektir. T2 ve T3'e geçmek için duvarları kurmak şart değil. T2 ye geçmek için Architect'inizin her crafting mesleğinde olduğu gibi Phase 1 görevlerini bitirip Phase 2'ye geçmesi, yani T2 bina planlarını yapabiliyor olması gerekli. Bu yüzden Architect'in önce T1 planlarını yapıp şehri kurduktan sonra görevleri tamamlaması tavsiye edilir. T2 ve T3 tamamen yukarıdaki şekilde tekrarlanıyor, sadece kullanılan hammadde ve plan isimleri (Keep II, Temple II vs.) değişiyor.

ATACAK KUŞ KALMADIĞINDAN ALAMADIK

Oyundaki 3 şehir bölgesi (zone) dışında, her bölgeden Border Kingdom denilen bir bölgeye geçiş hakkı vardır. Buralar PVP'ye acık şehirlerdir. Evet, yukarıda bahsettiğim PvE şehri olup kuşatmalara kapalıdır. Border Kingdom'da şehir kurabilmek için loncaların T3 PvE şehre sahip olmaları gerekir. T3 şehirlerini kurduktan sonra sunucu başına izin verilen toplam 9 Border Kingdom şehir yerinden birini alabilirler. Eğer boşta şehir yer, kalmadıysa dolulardan birini kuşatarak almaları gerekmekte. Kuşatmalara katılabilecek lonca ve oyuncu sayısı henüz kesinleşmedi. Border Kingdom şehirlerinin inşası PvE şehirleri ile tamamen aynı. Tek fark şehrin saldırıya açık olması. Fakat



Rakibe saldırırken savunma açıklarını göz önünde bulundurmalısınız.

FunCom'un açıklamasına göre şehir 24 saat PvP'ye açık olmayacak, onun yerine GM'inin seçeceği saat diliminde kuşatma yapılabilecektir. Yani oyuncular uyurken birinin gelip baskın basanındır yapması mümkün olmayacak. Tabii GM gidip abuk bir saat seçmedikçe. Bu arada unutmadan belirteyim: Bu yazıyı hazırladığımız sırada Architect'in çanta slotunun yeterli sayıda olmaması bug'ı nedeniyle T3 kurulamamış ve kuşatmalar başlamamıştı. Bu yazıyı okuduğunuz sırada daha fazla ve deneyimimiz olacaktır. Şu açıklananlar (bir değişiklik olmadıkça) yüksek Guild PvP puanları yüksek olan loncaların kuşatmalara katılabileceği ve savaşların 48'er kişilik takımlardan oluşacağı yönünde. Kuşatma sırasında şehrin 2 duvar serisi delinerek açılan deliklerden içeri dalınabilecek. Kule gibi yüksek noktalara çıkanlar aşağıdakilere karşı avantaja sahip olacaklar. Henüz kesinleşmemekle birlikte şehrin en güvenli yerindeki Battlekeep'in ele geçirilmesiyle şehrin düşeceği söyleniyor. AoC'nin gerçek gücü olan kuşatma savaşları ve şehirleriyle ilgili bildiklerimiz şimdilik bu kadar. Şehir maceramızda beni yalnız bırakmayan Sencer Destan ve loncam Invadoria'ya teşekkür ederim. Şimdi Ali'den genel birkaç ipucu aldıktan sonra PvP ile ilgili taktiklerimle devam edeceğiz.

Son Dakika Notu: Yazımı göndermeden kısa süre önce aldığım son dakika notuna göre dünyadaki ilk AoC kuşatması yapılmış. Fakat ciddi bug'lar ve optimizasyon sorunları nedeniyle hüsranla sonuçlandığı bildiriliyor. Şu an "hayal kırıklığı, beş para etmez" gibi sesler yükselmesine rağmen bu konuşmaları erken ve fazla sert buluyorum. Amaaa oyuncular hızla level 80'i bulurken end-game'in toparlanmaması ciddi bir yıkım olabilir. Deneyimli FunCom'un sorunları kısa sürede aşmasını ümit ediyorum. Kuşatma savaşlarıyla ilgili detayları ve deneyimlerimizi ileriki yazılarımızda bulabilirsiniz.

PİLAVvePALAMUT

Ali'ye teşekkür ederek sazı tekrar elime alıyorum. PvP ile devam edelim. FFA (free for all) PvP sunucularında oynuyorsanız paranoyayı göze almışsınız demektir. Her an, her şekilde, her yerde bir oyuncu tarafından öldürülebilirsiniz. Efendi efendi görev yaparken biri dalabilir, yanınızdan geçecek sandığınız mamut üzerinizden geçebilir, güvenli sandığınız gölgede gizlenenler olabilir... Öncelikle en basit kural ile başlayalım: FFA keyfinizi tahammül edemeyeceğiniz kadar kaçıracaksa ne oyundan soğuyun, ne de sizi öldürenin cinsel tercihi hakkında yorumlarda bulunun. Direkt PvE sunucusunda başlayın. Bunun dışında öldürülmeyi avantaja da çevirebilirsiniz. Öldürülünce ceza almadığınızdan ve bölgedeki herhangi bir check point'te kalkabildiğinizden haritadaki görevleri tamamladığınızda o kadar yolu geri koşacağınıza kendinizi öldürterek görevleri aldığınız noktaya en yakın noktada kalkın. Peşinize birimi düştü? Boyunuzu aşan en yakın su birikintisine atlayın. Suda güvende olacaksınız. Yine mi olmadı, bir check point'e giderek instance değiştirin. En önemlisi temizliğe kendi kapı önünüzden başlayın: Sizinle başa çıkması imkânsız olan oyunculara saldırarak ucuz ego tatminlerine girmeyin. İnanın dişe diş bir çarpışmadan zaferle çıkmanın tatmini çok daha fazla olacaktır. Bu arada unutmadan önemli bir notu ileteyim: WoW ve türevi birçok devasa online oyunda 1-2 level atladığınızda geçirdiğiniz köklü değişimi AoC'de göremeyeceksiniz: Yani karakterin güçlenmesi yavaş yavaş oluyor ve level'lar arasındaki fark keskin biçimde açılmıyor. Bu nedenle sizden 2-3 level diye küçümsediğiniz adam sizi çatır çatır kesebilir, garipsemeyin. Dolayısıyla devamlı tetikte olmalısınız. Ali'nin stealth'le ilgili sözlerine katılıyorum. Gizlenme özellikle de melee sınıflar için büyük nimet.


Koskoca Lich'in kafasına el kadar baltayla vurmak? Iliç bu kadar aşağılanmamıştım.

AoC'nin kullanıcı ara yüzü (UI) özellikle WoW'da binbir mod kullanan oyunculara oldukça kaba gelebilir. AoC için de modlar hazırlanmaya başlasa da henüz yeterli kaliteye ve ek fonksiyona ulaşabilen yok. AoC'de barlardan en etkili şekilde faydalanmak için PvE ve PvP yeteneklerinize göre ayrı 2 çubuk doldurmanızı öneririm. Örneğin normalde (1.Bar, Alt-1 tuş kombinasyonu) PvE yetenekleri önünüzdeyken saldırıya uğradığınızda PvP'ye uygun olarak hazırladığınız 2.Bara (Alt-2) hızla geçebilirsiniz. Ana saldırılarınızı 1-2-3 ve Q-E tutmanız işinizi kolaylaştıracaktır.

ALİ'DEN PÜF NOKTALARI

1- Saklanabilme yetisi oyundaki en önemli özelliklerden bir tanesi. Özellikle rakibinizin arkasına geçip ranged silahlarla ölüm yağdırabilmek veya normalde size vakit kaybettirecek büyük NPC toplulukların arasından sızabilmek barbar veya büyücü her sınıfın hayali. Özellikle Asker ağacındaki sınıfındaki oyuncular saklandıkları sure boyunca stamina kaybetseler de, stamina kaybetmeyen Rogue'lar ve stamina ihtiyacı olmayan büyücüler bu yeteneği mümkün olduğunca kullanmalılar.

2- Çizgi roman severler Hiborya'nın Conan'ı nasıl süründürdüğünü hatırlar. AoC'de biz de ayrıcalıklı sayılmayız. Oyun içi ekonominin de henüz oturmaması nedeniyle muhtemelen züğürt günler geçireceksiniz. Öyle ki normalde level 40'a ulaştığınızda alabileceğiniz ata binmek için level 50'ye kadar sabretmeniz gerekebilir. Bu gariban dönemleri kolay atlatabilmek için çantanız elverdiğince her şeyi toplayarak satın. Level 25–50 arasındaki pintilik yapmanız ilerde hayatınızı kolaylaştıracak.

3- Her ne kadar oyunlarda büyücü sınıflarını seven biri olsam da şunu söylemek zorundayım: Hiborya dünyası büyücülere için en az Conan'ın sevmediği kadar soğuk bakıyor. Fatality ve combo'ların çoğunlukla melee için hazırlanması bir yana özellikle knockback ve stun özelliklerine sahip moblar gelmeye başladıkça bunu daha iyi anlayacaksınız. Eğer görevlerin çoğunu tek başınıza yapıyorsanız AoE büyülerine yatırım yapın ve mobları çoklu halde indirmeye gayret edin.

4- Şifacı olmanız benzer oyunlarda olduğu gibi pasif kalmanız anlamına gelmiyor, hatta ne kadar aksiyona ne kadar yaklaşırsanız o kadar etkili oluyorsunuz. Şifacınızın türüne göre iyileştirmek dışında oldukça etkili becerileri oluyor, bunlar kullanmaktan çekinmeyin.

POTION İÇELİM, GÜZELLEŞELİM

AoC'de potion'lar (iksir) birçok oyundan daha ucuz olduğundan bol bol edinmekten ve kullanmaktan çekinmeyin. Diğer yandan pot.lar yavaş yavaş (heal over time) tesir ettiğinden acil anlar yerine ihtiyaç olmasına yakın kullanılmalı. PvP başlar başlamaz bir heal pot yuvarlamak iyi olacaktır. PvP çarpışmaları uzun sürmediğinden mana yerine heal pot'u elinizin altında tutabilirsiniz. Tabii hayatını burst üzerine kuran arkadaşlar istisna.

Oyunun grafikleri çok güzel. Kabul ediyorum; bu güzelliği sonuna kadar görmek isteyeceksiniz. Fakat bilgisayarınızın gücünü kabullenin ve 2 efekt fazla göreyim diye donmuş ekranda birin sizi nasıl kestiğini izlemeyin. Görsel detayları artırıp görüş menzilini kısmaktansa, bir parça güzellikten feragat edip menzilinizi uzun tutun ki size yaklaşan tehlikeyi zamanında görün. Bunun yanı sıra bitki örtüsünü kısmanız atmosferi azaltsa da saklananları görmenizi kolaylaştıracaktır. Savanlıklara saklanma yöntemini siz de kullanabilirsiniz. Diğer yandan yüksek kontrast gölgelerde saklanmaya çalışanlara karşı koruyucu olabilir. Eğer saldırıya uğradıysanız bir pot yuvarlayarak hemen rakibin yerini tespit edin, özellikle de caster ya da Ranger'sa. Eğer size saldıracağından ciddi şekilde kıllandığınız biri varsa PvP barına geçerek ilk hamleyi siz yapın. Kurban sizi görmediyse saklanarak yaklaşmak faydalı olacaktır. Savaş sırasında hareketli olmak son derece önemli, özellikle de rakip melee ise kesilmeyi bekleyen piliç gibi sallanmayın. Oyundaki savaş sistemi nedeniyle bu saldırıdan kaçma ihtimalini artırırken, alınacak toplam hasarı düşürecektir. Bu aylık AoC dozajımız bu kadar. Sizin de paylaşmak istediğiniz taktik ya da görsel olursa adresimi biliyorsunuz: Barış Manço Moda 81300.... Gelecek ay görüşmek üzere. @


Şehirler kuruldukları ana bölge ve o bölgedeki konumu nedeniyle stratejik avantaj ve dezavantajlara sahip oluyorlar.

SAPPHIRE SUMMER GAMES

ONLARCA OYUN, YÜZLERCE SÜRPRİZ HEDİYE, SINIRSIZ EĞLENCE...

BU YAZ, GEÇTİĞİMİZ YAZLARDAN ÇOK DAHA SICAK GEÇECEK. HAYIR BU BİLGİYİ METEOROLOJİDEN ALMADIK, BU BİLGİNİN KAYNAĞI BİZİZ

Pencereden dışarı burnumuzun ucunu dahi çıkarmak istemeden, evimizde tek başımıza oyun oynadığımız soğuk, karanlık ve kasvetli kış günleri geride kaldı. İçimizdeki "bahar geliyor" kıpırtıları, yerini "yaz geldi" coşkusuna bırakalı çok oldu. Artık dışarı çıkmak, sosyalleşmek, yeni insanlarla tanışmak ve hep birlikte birlikte oyun oynamak ister bu deli gönül... Eğer siz de bizim gibi düşünen oyunseverlerdenseniz, size çok eğlenceli bir haberimiz var: Bu yaz; hep birlikte oyun oynayıp, hep birlikte eğlenip, hep birlikte sürpriz hediyeler kazanacağız. Yaz ayları boyunca, bilgisayar oyunları ve eğlence tutkunlarına unutamayacakları bir deneyim sunuyoruz: ***"Sapphire Summer Games"***
Bugüne kadar internette dolaşırken gördüğümüz, yurtdışındaki turnuva ve Lan Party haberlerine bakarken "neden bu tür organizasyonlar Türkiye'de de yok" diye düşünüp; yüreğimizde ince bir sızı, gözümüzün kenarında bir damla yaşla tarayıcımızı kapatırdık. Ama artık gözyaşlarımızı silme vakti geldi, çünkü Sapphire Summer Games şimdiye kadar Türkiye'de yapılmış olan en uzun soluklu Lan Party olacak.

NEDİR BU SAPPHIRE SUMMER GAMES?

28 Haziran – 13 Eylül tarihleri arasında (bkz: Etkinlik Takvimi) her cumartesi günü etkinlik merkezimizde buluşup "Counter-Strike, Call of Duty 4, Need for Speed Pro Street, Fifa 2008, Warcraft III, Pro Evolution Soccer 2008, Battlefield 2, Unreal Tournament 3, Quake 4, Enemy Territory Quake Wars, Dawn of War, World in Conflict, Company of Heroes" oynayacağımız, gün içerisinde gerçekleştireceğimiz yarışmalarda Sapphire ekran kartları ve sürpriz hediyeler kazanabileceğimiz, Türkiye'nin kıpır kıpır, en cıvıl cıvıl, en hareketli, en eğlenceli Lan Partysi "Sapphire Summer Games". Üstelik etkinlik merkezlerimizde sizler için başka sürprizlerimiz de var. (Israr etmeyin, söylemeyiz. Adı üstünde... sürpriz) Profesyonel oyuncuları da unutmadık tabii ki. 6 Eylül ve 13 Eylül tarihlerinde, takımınızla birlikte katılabileceğiniz ödüllü bir turnuva sizleri bekliyor.

Siz de; Sapphire firması sponsorluğunda gerçekleşen, 1999 yılından beri Türkiye'deki en büyük oyun ve turnuva etkinliklerini düzenleyen ekibin organizasyonunu üstlendiği, bu yazın en eğlenceli etkinliğine katılıp oyuna ve eğlenceye doymak istiyorsanız www.sapphiresg.net sitesinden ayrıntılı bilgi alabilir ve kayıt yaptırabilirsiniz.



ETKİNLİK TAKVİMİ

İstanbul Adeks Cafe Lan Party
28 Haziran, 05 Temmuz, 12 Temmuz, 19 Temmuz, 26 Temmuz, 02 Ağustos, 09 Ağustos, 16 Ağustos...
İzmir Hisarnet Cafe Lan Party
23-24 Ağustos
Ankara Chatlak Cafe Lan Party
30-31 Ağustos
İstanbul Adeks Cafe Etkinlik Turnuvası
06 Eylül
İstanbul Adeks Cafe Etkinlik Turnuvası
13 Eylül

LOG-OUT

SANAL BİR DÜNYANIN SONU

Her oyun World of Warcraft kadar şanslı değil. Yeterli oyuncu kalmadığında, en sevdiğimiz oyunlar önce sunucu birleştirmesine gider ki, sunucu popülasyonu belli bir seviyenin altına düşmesin. Ama oyuncu sayısı iyice düşerse, birkaç ay önceden "oyunun kapatılacağı" haberi gelir.
Asheron's Call 2 de böyle bir kadere kurban gitti. Toplam oyuncu sayısı 35.000'in altına düşünce, artık sunucu maliyetlerini karşılamamaya başladı ve en sonunda 30 Aralık 2005'de son Asheron's Call 2 sunucusu da kapatıldı.
Bu, AC2 dünyası Dereth'in son iki dakikasının hüzünlü Chat Log'udur.

BU DÜNYA 2 DAKİKA İÇİNDE KAPATILACAKTIR. LÜTFEN LOG-OUT OLUN.
Tanari: Burada kaldığın için sağol Ramen
Ch'Tau Pei: Weeeeeeeeee!
Marius: GÜLE GÜLE MİLLET!
Alty: Ben Log-Out olmayacağım, isterlerse atsınlar beni.

Mmlugi: buraya kadarmış... Güle güle millet ve tşk...
Hinhan: Güle güle millet, hepinizi özleyeceğim.

BU DÜNYA 1 DAKİKA 30 SANİYE İÇİNDE KAPATILACAKTIR. LÜTFEN LOG-OUT OLUN.
Tanari: Herkese iyi yolculuklar.
Berilac Burrows: LOTRO'ya gelirseniz orada görüşürüz arkadaşlar!
Athanas: Oyunu da, hepinizi de özleyeceğim.
ctf: LOG-OUT OLMAYACAĞIM!

BU DÜNYA 1 DAKİKA İÇİNDE KAPATILACAKTIR. LÜTFEN LOG-OUT OLUN.
Fire Hawke: Güle güle bütün arkadaşlarım...
Tanari: Son geri sayım da başladı işte
Theodorethebreave: Çok eğlenceliydi, kendinize iyi bakın!
Aken-Lotus: /ağlar
Malee Xy: "Görev tamamlanmış ve artık her şey sona ermiştir. Burada, her şeyin bittiği yerde benimle birlikte olduğun için müteşekkirim", Frodo Baggins
ctf: Güle güle DERETH! Güle güle tüm arkadaşlarım!
Magala: Hepiniz muhteşemdiniz



BU DÜNYA 30 İÇİNDE KAPATILACAKTIR. LÜTFEN LOG-OUT OLUN.
Tanari: Güle güle
Ujik: güle güle, yeni oyununuzda bol şans :(
Royer: Görüşürüz
Seton: MUTLU YILLAR!
Kendal of Harvestgain: Tüm yardımlarınız, sohbetleriniz ve anılar için teşekkürler.

BU DÜNYA ŞİMDİ KAPATILIYOR. LÜTFEN ÇIKIN!
Royer: eşek şakaları için teşekkürler jorgen :)
ctf: Güle güle ve BALIKLAR için teşekkürler!
Mona Lee: Ne kadar üzücü"
Alty: herkese teşekkürler, güle güle
Aken-Lotus: YOOOOOOOOOOO"
Royer: Barış
Bodo: Bye
Aken-Lotus: /el sallar
ctf: /el sallar

Ve böylece sanal dünya Dereth, üzerindeki son birkaç kişiyle birlikte yokluğa karışır. Ve geriye tam dünya kapandığı anda çekilmiş, pembe efektlerin oyuncuların zorla log-out oluşunu gösterdiği bu resim kalır.

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

HAZİRAN AYINI YAZIN EN "COOL" AYI İLAN EDİYORUZ. BİZE EN AZ EYLÜL'E KADAR YETECEK OYUN ÇIKTI BU AY. DARISI TEMMUZ'UN BAŞINA DİYECEĞİZ AMA O BİRAZ VASAT GEÇECEK. SİZ İYİSİ Mİ TEKMİLİNE BİRDEN BİR GÖZ ATIN.

FPS (First Person Shooter)



BIOSHOCK
PC, 360

Kapitalizmin başkenti Rapture'a hoşgeldiniz. Küçük çocuklarınızı, özellikle de kızlarınızı kreşlerimize gönül rahatlığıyla bırakabilirsiniz. Leziz toniklerimizi denemek için alışveriş merkezimize mutlaka uğramalısınız. Tezgahtarlarımız biraz iri olmalarına rağmen, oldukça dost canlısıdırlar. Eğer ortalıkta koşuşturan balo maskeli tipler görürseniz de paniklemeyin, onlar şehrin sakinleri. Geri dönüş yolunda yıkılan ve yanan yerler görürseniz paniklemeyin... Bizi seçtiğiniz için teşekkür...teşekkür...teşekkür...



Crysis
PC
Sadece bir FPS olarak değil, bir oyun yapma aracı olarak da çok başarılı bir oyun Crysis. 1-2 yıl içinde hepimizin tüm detaylar açık oynayabileceğimiz bilgisayarları olacak inşallah.

Brothers in Arms: Earned in Blood
PC, PS2
Call of Duty'nin yanında görmezden gelinmesi büyük bir kayıp olan BiA serisi, FPS'sini taktik soslu sevenlere göre. Siper almak ve takımınızı en iyi şekilde yönetmek zorundasınız.

Half-Life 2: Orange Box
PC, 360, PS3
Gordon Freeman'ın maceraları tek pakette! Half-Life 2, Episode 1, 2, Team Fortress 2, üstüne de şekerleme olarak Portal. Verdiğiniz parayı en çok hak eden oyun paketi.

Black
PS2
Her şeyin yıkıldığı, herkesin patladığı Black, Playstation 2'nin en iyi oyunlarından biri. "Keşke PlayStation 3'e de yapılsa" dedirtecek kadar iyi.

Metroid Prime 3 Corruption
Wii
Wii FPS türü için en ideal konsol ve Metroid de bunun en güzel kanıtı. Aslında tam bir FPS olmasa da, azıcık iltimas geçiyor ve onu da listeye alıyoruz.

Unreal Tournament 3
PC, PS3, 360
Deathmatch oyunlarının en iyilerinden hala. Ama bir önceki oyunla biraz fazla mı benziyorlar ne?

STRATEJİ



PATAPON
PSP

Patapon'u bir strateji olarak buraya yazsak mı yazmasak mı karar veremeyecektik az daha. Savaş davullarıyla ritm tutarak, karşınıza çıkan orduları alt etmeye çalıştığınız bir strateji oyunu daha önce görmemiştik. Ancak, tek tek Patapon'larınızı geliştirmek, hangi tür Patapon üreteceğinizi belirlemek, doğru anda, doğru savaş ritmini girmek ve bir ordu yönetmek, ancak strateji oyunlarında görebileceğiniz bir şey. Müzikle stratejiyi birleştirmeyi başardığı için Patapon apayrı bir oyun.



Sins of a Solar Empire
PC
Sins, ilk bakışta karmaşık görünse de, öğrendikçe içine çekildiğiniz, çekildikçe de akrabalarla, eşle dostla ilişkiyi kestiğiniz bir strateji.

World in Conflict
PC
Geçen yılın kesinlikle en iyi strateji oyunu olan World in Conflict'te birimler üretilirken bekleme derdinden kurtuluyorsunuz. Hiç nefes alamadığınız durumlar olacak.

Company of Heroes: Opposing Fronts
PC
CoH'a değişken hava koşulları, iki yeni savaş birliği, gelişmiş fizik ve yapay zeka getiren Opposing Fronts paketi, aynı zamanda çalışmak için ilk oyuna gerek de duymuyor.

Age of Empires 3: Asian Dynasties
PC
Rise of Nations'ı yapan Big Huge Games tarafından geliştirilen Asian Dynasties, Age of Empires 3'ün en iyi ek görev paketi.

Supreme Commander: Forged Alliance
PC
Bu ay ek görev paketlerinden girdik strateji tavsiyelerine, ama son aylarda çıkanlar da tavsiye edilmeyecek gibi değil. Forged Alliance da Supreme Commander'ı sevenler için ideal.

Medieval 2 Total War Kingdoms
PC
75 saatten fazla oynanışıyla bir ek görev paketinden çok tam bir oyun Kingdoms. Yalnız, dört farklı senaryo için dört kurulum dosyası olmasına gıcığız.

AKSİYON



METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS
PS3

Yaşlılara ve savaş gazilerine yer verelim, onlara gerekli saygıyı gösterelim... Onları çürük bir varilin içinde gizlenmeye çalışırken görürsek, saygımızdan diğer yana bakalım, gülmeyelim... Bir PS3 sahibiysek, yerlerde sürünerek, duvar diplerinden süzülerek en yakın mağazaya intikal edelim... MGS4'ün BluRay'ini cebellezi edip eve gelelim. Bir oyundan başka bir şey olan MGS4'ü oynarken ve oynadıktan sonra bünyede oluşan gariplikleri görmezden gelelim.



LEGO Indiana Jones
PC
LEGO'lar mız bu kez Güç'ün yerine yumuk yumuk elleriyle taşıyorlar koca parçaları. Indy'nin ilk üç filmini parça parça oynamak çok keyifli.

Grand Theft Auto 4
PS3, 360
Muhteşem hikayesi, inanılmaz genişlikteki oyun dünyası, aksiyon sahneleri ve daha 1-2 yıl oynamanızı sağlayacak multiplayer'ıyla, bu yılın en iyi oyunu.

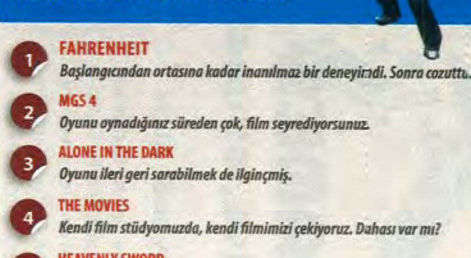
Audiosurf
PC
En sevdiğiniz müzikleri çılgın bir puan toplama oyununa dönüştüren, müziğin ritmine göre her bölümün farklılaştığı, fikren ve teknolojik olarak bir şaheser Audiosurf.

Devil May Cry 4
PS3, 360
Yeni oğlan Nero'yu gözümüz tuttu. DMC4 de oynamaya değer bir aksiyon oyunu olmuş. Her iki karakterin de karizması tavan yapmış.

No More Heroes
Wii
Gerçekten rahatsız bir oyun No More Heroes ama çok da güzel ve Wii'nin yanlızca "küçüklere yönelik" oyunların konsolu olmadığının da kanıtı.

Heavenly Sword
PS3
Playstation 3 sahipleri aksiyon oyunları konusunda oldukça şanslı. Yaşam gücünü emen Heavenly Sword'le olan macerası, God of War 2 kadar iyi olmasa da, denemeye değer.

OYUN OLMAKTAN ÇOK, FİLM GİBİ OLAN OYUNLAR



1. **FAHRENHEIT** — *Başlangıcından ortasına kadar inanılmaz bir deneyimdi. Sonra çözuttu.*
2. **MGS 4** — *Oyunu oynadığınız süreden çok, film seyrediyorsunuz.*
3. **ALONE IN THE DARK** — *Oyunu ileri geri sarabilmek de ilginçmiş.*
4. **THE MOVIES** — *Kendi film stüdyomuzda, kendi filmimizi çekiyoruz. Dahası var mı?*
5. **HEAVENLY SWORD** — *Bir oyun için kısa ama bir film için oldukça uzun, müthiş bir oyun.*

YOLDA BEDAVAYA BULSANIZ, İNSANLIK ADINA İMHA ETMENİZ GEREKEN 5 OYUN

1. **LITTLE BRITAIN** — *Bu kadar güzel bir dizinin, bu kadar kötü bir oyunu nasıl olabilir?*
2. **BIKINI KARATE BABES** — *Vücudunun gözeneklerinden ergenlik fışkıranlar yapmış herhalde.*
3. **'NAM** — *Vietnam savaşında ölenlerin kemiklerini sızlatmıştır bu oyun.*
4. **PETVET 2** — *Evet, bu oyunu gariban Jesuskane incelemişti. Hala anlatır durur.*
5. **JACKASS** — *En güzeli, bu programı yapan ekibi dünya üzerinden yoketmek.*

JESUSKANE'E NORMALDE HAYATTA OYNATAMAYACAĞINIZ 5 OYUN

1. **PUSU** — *"Sinan, gözüme gözükme bundan sonra!"*
2. **PETVET 2** — *"Tavşana aspirin vermek için neden kıçına tentürdiyot sürüyoruz ki?"*
3. **MGS 2** — *"Oyun oynamaya geldim ben, film seyretmeye değil"*
4. **WOW** — *"Amerikalıların bir lafı vardır... Bildin mi?"*
5. **DEV TAVUKLARIN OLDUĞU ŞU FPS** — *"Alayı menapoza girmiş zombi hemşireler vardı oyunda ya!"*

RYO (Rol Yapma Oyunu)

Final Fantasy 7: Crisis Core
PSP
10 yıllık Final Fantasy 7'nin özüne sonuna kadar sadık kalan ve FF7 Compilation'daki bütün açıkları kapatan bu oyunu, FF7'yi sevmiş olan herkese tavsiye ediyoruz.

Lost Odyssey
360
Final Fantaaaasy'lerin yapımcı ekibinden ayrılanların yeni oyunu Lost Odyssey, bir RYO'dan öte, tam bir sanat eseri olmuş. Hikayesi itibariyle Planescape Torment'i sevenlerin ilgisini çekecektir.

Mass Effect
Yeni
PC, 360
Bioware'in benzersiz epik uzay RYO'su sonunda muhteşem bir şekilde PC'lerimizin yörüngesine girdi. Seran'ın korkunç planlarını durdurmak için neleri feda edeceksiniz?

The Witcher
PC
Neverwinter Nights'ın motoruyla inanılmaz bir RYO oyunu yapmış Polonya'lılar. Bazı teknik aksaklıklarına rağmen, müthiş hikayesi için mutlaka oynanmalı!

NWN 2: Mask of the Betrayer
PC
Daha karanlık bir atmosfer ve daha dolu içeriğiyle, NWN2'yi bile aşan bir ek görev paketi olmuş Mask of the Betrayer.

DVO (Devasa Online)

Age of Conan
PC
Dünyanın ilk "Mature" devasa online'ı olarak, yıllardır beklediğimiz bir oyun Age of Conan. Yeni nesil grafikleri ve oynanış tarzıyla, WoW'dan kaçmak için ideal bir dünya olmuş diyebiliriz.

Tabula Rasa
PC
Ultima Online'ın yapımcısı Richard Garriott'un 6 yıldır üstünde çalıştığı projesi TR, shooter'la DVO'yu harmanlayan yapısıyla benzersiz.

WoW Burning Crusade
PC
Birçok oyuncu çoktan 70 Level sınırına dayanmış olsa da, World of Warcraft'ın Burning Crusade eklentisini hala tavsiye ediyoruz. 9.5 milyon nüfuslu Wowistan halkı yanılıyor olamaz!

LotR: Shadows of Angmar
PC
Kitaplarla paralellik taşıması bir artı. İlginç özellikleriyle, WoW'a benzer bir oyun arayanlara yönelik bir DVO. Sürekli çıkan bedava "book" eklentileriyle yenilenen oyunu tavsiye ederiz.

Guild Wars: Eye of the North
PC
Guild Wars için yapılmış gelişmiş karakterlere yönelik ilk eklenti paketi olan Eye of the North, oyuncuları Guild Wars 2'ye hazırlıyor. GW"un en iyi genişleme paketi.

SİMULASYON

ArmA: Armed Assault
PC
Pek yüksek notlar alamamış olsa da, "simulasyoncular şekle önem vermez" diyerek ArmA'yı tavsiye ediyoruz. Yenilenmiş grafikli bir Op. Flashpoint (en iyi piyade ve savaş simulatörü) diyebiliriz ona.

IL-2 Sturmovik: 1946
PC
Simulasyon türünün tartışmasız uzmanı MadDox'un ünlü serisi IL2'nun "ultimate" versiyonu 1946... Kendine saygısı olan her simulasyoncunun koleksiyonunda bulunmalı.

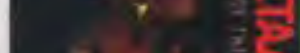
Microsoft Flight Simulator X
PC
Her simulasyoncunun koleksiyonunda bulunması gerekir. Ustaları gerçek pilot brövesi almaya en yakın amatör pilotlardır. İnternette her an gerçek zamanlı uçuş yapan binlerce FSX oyuncusu vardır.

Trauma Center: Second Opinion
Wii
Sadece pilotlar için değil, doktorlar için de simulasyon yapılıyor. WiiMote ve Nunchuck ile gayet gerçekçi ameliyatlar yaptığınız Trauma Center, bazı ülkelerde tıp öğrencilerine tavsiye ediliyor.

Freelancer
PC
Oynanışı tam olarak bir simulasyon olmasa da "son büyük uzay ticaret/araştırma/korsanlık yapma/savaşma" oyunuydu Freelancer. Özlemle anıyoruz.

AYIN ALTIN OYUNLARI


Metal Gear Solid 4


Mass Effect


Race Driver GRID

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Mamma miya! Bir ay içinde MGS 4, Mass Effect PC ve Race Driver GRID! Yaz ortası hiç bu kadar hareketli olmamıştı oyun dünyasında... Ne, Diablo 3 mü açıklandı?!

TEMMUZ	
Civilization Revolution	360, DS
Daxter	PS2
Devil May Cry 4	PC
Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	PS3, Wii, DS
InSecticide	PC
Siren: Blood Curse	PS3

AĞUSTOS	
A Vampire Story	PC
BAJA	PS3, 360
Brothers in Arms: Hell's Highway	PC, PS3, 360
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	PC
Soulcalibur IV	PS3, 360
Soulcalibur Legends	Wii
Space Siege	PC
Tom Clancy's EndWar	PS3, 360
Too Human	XBOX 360

EYLÜL	
Dungeon Lords 2	PC
FaceBreaker	PS3, Wii, 360
Golden Axe: Beast Rider	PS3, 360
Infinite Undiscovery	360
LEGO Batman: The Videogame	PC, PS2, PS3, PSP, Wii, 360, DS
Men of War	PC
Mercenaries 2: World in Flames	PC, PS2, PS3, 360
Midnight Club: Los Angeles	PS3, 360
Mount & Blade	PC
Naruto: Ultimate Ninja 3	PS2
Pure	PC, PS3, 360
Pursuit Force: Extreme Justice	PS2
Sacred 2: Fallen Angel	PC, 360
Silent Hill: Homecoming	PS3, 360
SOCOM Confrontation	PS3
Spore	PC
Star Wars: The Force Unleashed	PS3, PS2, PSP, Wii, DS, 360
Tales of Vesperia	XBOX 360
The Wheelman	PC, PS3, 360
Tom Clancy's HAWX	PS3, 360

SPOR

NBA Street Homecourt
PS3, 360
Bu yıl hem NBA Live, hem de NBA 2K iyi çıkmayınca, onların artistik kuzeni Homecourt'u tavsiye edelim dedik. Sokak aralarında çılgın hareketlerle basketbol oynamak isteyenlere.

Virtua Tennis 3
PC, PS3, PSP, 360
Üzerinize gelen dev topları geri fırlatmak gibi fantastik bölümleri de, ustalarla karşılaştığınız turnuva ortamı da olan, en iyi tenis oyunlarından birisi. Diğeri de TopSpin, zaten kaç taneler ki?

Everybody's Golf
PS2, PSP
Tiger Woods'u boşverin, farklı ve eğlenceli bir golf oyunu arıyorsanız, EG'den daha iyisini bulamazsınız. Kullanım kolaylığı ve eğlencesiyle, birkaç arkadaş bir araya gelince bırakamamanız olası.

Wii Sports
Wii
Ailenizi sizden kapacak bir oyun. Tenisi oynayıp da bırakabilen olmadı henüz. Boks maçlarının ekrandan yandaki hasma dönmesi de olmamış bir şey değil... Wii alınca yanında bedava geliyor.

Fight Night Round 3
PS2, PS3, 360
"Dün gece ağzını yüzünü kırdım sevdiceğin" [slow] adlı bu oyunumuz, yeni nesil konsollarda görebileceğiniz en güzel insanlara sahiptir. Bu güzel insanlar birbirini arı gibi sokar.

MACERA

Dracula Origin
Yeni
PC
Bram Stoker'ın orijinal Dracula'sının başarılı bir uyarlaması olan Origin, yetişkinlere yönelik az sayıda macera oyunundan birisi.

Sam and Max: Season 2
PC
Her biri 3'er saatten, toplam 15 saat boyunca aralıksız, durmadan güleceğiniz bir adventure ister misiniz? Ah, tam yerine geldiniz, bizimkilerin ikinci sezonu da yeni bitmişti.

Culpa Innata
PC
Sıkı sıkı takip etmesek, bu muhteşem adventure'ın Türk yapımı olduğunu bilmeyecektik. Yapımcıları dünya çapında bir oyuna imza attıkları için tebrik ediyoruz.

Penumbra Black Plague
PC
Bir adventure ne kadar ürkünç olabilir ki? Aksiyon değil ki bu, her köşeden bir şey zıplasın üstüme? Korkmuyorum kii! HIAA! O ses neydi öyle? Anacığım, gel beni kurtar!

Experience 112
PC
Karaktere direk olarak etki edemediğiniz, ama onu sürekli güvenlik kamerasından gözleyip yönlendirdiğiniz, ilginç bir oyun Experience 112.

YARIŞ

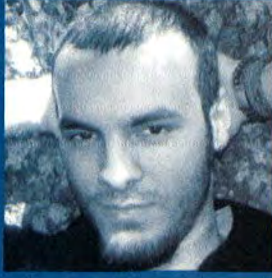
Race Driver GRID
Yeni
PC, PS3, 360
Race Driver'ı hep zor ve uzak bir yarış oyunu olarak gördüyseniz, artık kaçışınız yok. Her türlü yarış fantazinizi yaşayabileceğiniz, her yarışseveri saracak kadar iyi bir oyun.

Trackmania Nations Forever
PC
Eşi hiç benzeri olmayan Trackmania Nations'ın ikincisi olan Forever, online bir çılgınlık haline geldi! Süper hızlı, süper eğlenceli, hem de bedava... Daha ne isteyebilirsiniz ki?

Gran Turismo 5 Prologue
PS3
Prologue'u böyleyse, kendisi nasıl olacak kimbilir dedirten, bu yıl boyunca görebileceğiniz en iyi yarış oyunlarından birisi olduğu şimdiden belli olan bir oyun.

Burnout Paradise
PS3, 360
Tek kişilik kısmını es geçip direk online oynamaya başlamanız gereken Paradise'ta düzgün, tek kişilik Crash yarışlarının olmayışı büyük bir ayıp, ama online event'ler 350 çeşit! Çarp çarp kudur.

Mario Kart Wii
Wii
Yarış oyunundan beklentiniz, gerçekçilik veya gıcır arabalar değil de, bıyıklı bir İtalyan ve arkadaşlarının ultra eğlenceli mücadelesiyle, Mario Kart'ın Wii versiyonunu kaçırmayın.



Kumandan Shephard, güverteden bekleniyorsunuz

Abisine bak, kardeşini al diye boşuna dememişler (hafif modifiye ettim sözü, idare ediverin). Erce bu ay manyaklıkta benden aşağı kalmadığını, hatta yanımdan vıııınnn diye geçtiğini kanıtladı. Şöyle ki efendim, kendisi Mass Effect'i X360'da zaten 3 kere bitirmişti (takmış kafaya tüm achievement'ları toplayacağım diye). Sonra PC'ye çıkınca bir de öyle bitirdi. Sonra 'yav Erce, benim X360'tan ekran görüntüsü alma şansım yok, ellerinden öper' deyince adam üşenmeyip sırf resim toplamak için bir kez daha bitirdi. Hatta 'yav hazır bitiriyorken ana hikayeyi de yazıver' diyerekten eline yazıyı da tutuşturuverdim, bana mısın demedi. Sonuçta ortaya gayet güzel bir rehber çıktı, 10 sayfa boyunca Mass Effect'e doyuracağız sizleri. Ha bu da yetmez diyorsanız gelecek aya çekilişle bir kişiye Erce'yi vereceğiz, gelsin evinize oynasın takıldığınız yerleri.

Artık dinlenme zamanı (hoş önümüzdeki 2-3 günüm taşınma telaşıyla geçecek, pek de dinlence sayılmaz), hem ay içinde de süper konserler bizi bekliyor. Gelecek aya kadar oyunsuz (ve de müziksiz) bırakmayın kendinizi. Farewell!

-ESER GÜVEN



ANA HİKAYE REHBERİ
MASS EFFECT

BÖYLESİNE DERİN, MÜTHİŞ BİR HİKAYEYE SAHİP BİR OYUNUN HEYECAN SEVİYESİNİ DÜŞÜRMEMEK İÇİN, MÜMKÜN OLDUĞUNCA SPOILER' DAN UZAK BİR YAZI HAZIRLADIK. OYUNUN ANA GÖREVLERİNİ ÖZET BİR ŞEKİLDE ÖĞRENECEK, TAKILDIĞINIZ ANLARDA NE YAPMANIZ GEREKTİĞİNİ BULABİLECEK SÜRPRİZLERDEN DE MAHRUM KALMAYACAKSINIZ. - ESER & ERCE GÜVEN



Mass Effect'in dünyasındaki ilk göreviniz daha çok oyuna ısınma tadında, oldukça kısa bir etkileşime girme ve savaşma görevi niteliğinde.

Dig Site'a Yolculuk

Öncelikle hemen belirtmeliyim ki savaşa girmek için inanılmaz hevesli olan Jenkins'in ölümünü engellemek için hiçbir şey yapamazsınız. O yüzden sakın göreve baştan başlamaya kalkmayın. Jenkins vurulduktan sonra haritayı inceleyin ve gidebileceğiniz tek yoldan Ashley ile karşılaşana kadar ilerleyin. Ashley de ekibe katıldıktan sonra kazı alanına gidin.

Beacon'ın Peşinde

Beacon'ın kazı alanından taşındığını fark ettiğinizde Ashley'in de yönlendirmesiyle araştırma kampına doğru yola koyulun. Burada "Husk" adında ve bir zamanlar insan, şimdiyse biotik bir varlık olan düşmanınızla ilk karşılaşmanızı yaşayacaksınız. Husk tayfasını atlattıktan sonra burada bulunan NPC'lerle diyaloga girebilirsiniz. Buradaki işiniz bittikten sonra tren istasyonuna gidin ve Nihilus'un acı kaderiyle yüzleştikten sonra trene atladığınız gibi Saren'ın sizin için hazırladığı tuzağa koşun. İstasyona gelir gelmez ilk işiniz kısıtlı süre içinde bombaları etkisiz hale getirmek olmalı. Zaman ilk başta kısa gibi görünse de özellikle sniper'lara dikkat ederek hareket ettiğinizde daha sürenin yarısındayken tüm bombaları devre dışı bırakabilirsiniz.

Bombalardan kurtulduktan sonra tüm Geth birimlerini haklayın ve Jenkins'in uğruna hayatını kaybettiği Beacon'ın ne işe yaradığını öğrenin.



İşte belalımız Saren... Ergenlik sivilceleri yeni yeni çıkıyor.

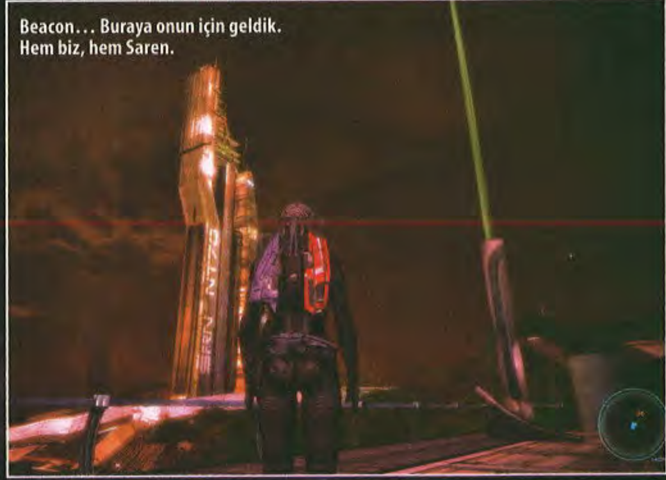
BÖLÜM 1: CITADEL

Başkent'e hoş geldiniz! Citadel'de yapabileceğiniz inanılmaz çok sayıda yan görev olduğunu sakın unutmayın. Biz sadece ana hikaye akışıyla ilgilendiğimiz için o kısımlara hiç değinmeyeceğiz.

Konseyin Huzuruna Çıkış

Citadel'e geldiğinizde Eden Prime'da yaşananları birilerine anlatma ihtiyacı hissedeceksiniz ve ne yazık ki bu "birilerinin" Büyükelçi Udina'dan daha önemli kişiler olması gerekecek. Vakit kaybetmeden (diyorum ama siz yan görev konusunu bir kez daha düşünün) Citadel kulesine ulaşmanız ve konsey toplantısına katılmanız gerekiyor.

Konsey toplantısında söyleyeceğiniz hiçbir şey konseyin görüşlerini değiştirmeyeceği için aynı yeri tekrar tekrar yükleyip "süt dökmüş kedi"den, "kuzu postunda kurt"a kadar her türlü diyaloğu denemenize gerek yok. Saren'in alaycı tavrının etkisiyle konsey size inanmayacak ve huzurundan kibarca kışkışlayacak.



Beacon... Buraya onun için geldik. Hem biz, hem Saren.

Harkin mi Barla Von mu?

Kanıt peşinde koşarken danışabileceğiniz 2 isim var: Bunlarda biri Presidium Bankası'ndaki Barla Von, diğeri de Chora's Den'deki Harkin. İkisiyle de konuştuktan sonra Med Clinic'e giderek ekibinize Garrus'u katmanın keyfini yaşayabilirsiniz. Garrus'un ılk önerisi, C-Sec ofisine gidip Wrex'i tavlamanız olacak.

Tali > Fist

Fist'in peşine düşerken yanınıza Wrex'i almanız ana senaryoyu etkilemeyen ancak Wrex'in yapmak istediği bir şeyi yapabilmesine imkan tanıyan küçük bir değişiklik yaratacak. Chora's Den'in patronu Fist'le dostça bir görüşme yaptıktan sonra ekibin bir diğer müstakbel üyesi Tali'yi kurtarmak için Ward bölgesine ulaşılan koridora doğru zaman kaybetmeden koşturmaya başlamalısınız.

Tuzağın kurulduğu alana ulaştığınızda ortamdaki tüm sentetikleri temizleyin ve Tali'yle konuşun. Tali'de sizin için çok değerli bir şey olduğunu fark etmenizle, otomatik olarak büyükelçi ve kaptanın bulunduğu ortama ışınlanmanız bir olacak.

Konsey: Bölüm 2

Elde ettiğiniz deliller ışığında konseyin yapacak bir şeyi kalmayacak ve sizi "Spectre" olarak taçlandıracaklar. Asıl oyun bundan sonra başlayacağı için, C-Sec akademisindeki asansörü kullanarak ulaşabileceğiniz hangara gitmeden önce Citadel'de son hazırlıklarınızı tamamlanızda fayda var.

Her şeyin hazır olduğunu düşündüğünüz anda hangara gidin ve büyükelçiyle görüşerek bundan sonra izlemeniz gereken yol hakkında bilgi alarak geminize atlayın.

BÖLÜM 2: LIARA'NIN PEŞİNDE

Fark edebileceğiniz gibi Noveria, Feros ya da Therum arasında istediğiniz birini seçip oraya gidebilirsiniz. Oyunun en yararlı

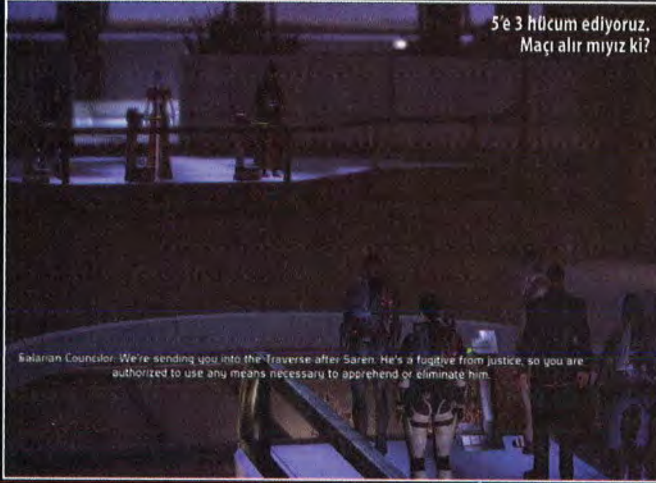
GALAKSİ HARİTASI

Mass Effect'in en zevkli yanlarından biri de galaksi haritasında dolaşmak, gezegen sistemlerine girip hangi gezegene iniliyor diye tek tek hepsini gezmek, yıldız bulutlarının içinde parlayan bir nokta görüp oradaki göktaşını keşfetmek. Ama bunu yaparken siz de bir noktadan sonra hangi yıldız kümelerini veya gezegen sistemlerine ziyaret ettiğinizi, hangilerini es geçtiğinizi, nerelere indiğinizi unutacaksınız. Bunu önlemek için de muhtemelen Erce'yle birlikte yaptığımız gibi bir yanınızda kalem kağıt bulundurup gittiğiniz sistemlerin isimleri not almanız gerekecek. Ya da işinizi kolaylaştırmak için hazırladığımız bu tabloyu kullanacaksınız. Örneğin Hades Gamma kümesindeki Antaeus sistemine mi gittiniz, hemen yanındaki kutuyu işaretleyin.

KÜME İSMİ	SİSTEM İSMİ	İNİLEBİLİR	√
Argos Ro	Hydra	Metgos	■
	Phoenix	Tuntau	■
	Gorgon	-	■
Armstrong Nebula	Gagarin	Rayingri	■
	Grissom	Solcrum	■
	Hong	Casbin	■
	Tereshkova	Antibaar	■
	Vamshi	Maji	■
Artemis Tau	Athens	-	■
	Knossos	Therum	■
	Macedon	Sharjila	■
	Sparta	Edolus	■
Attican Beta	Hercules	Eletania	■
	Theseus	Feros	■
Exodus Cluster	Utopia	Eden Prime	■
	Asgard	Asteroid X57	■
Gemini Sigma	Han	Mavigon	■
	Ming	MSV Worthington	■
Hades Gamma	Antaeus	Trebin	■
	Cacus	Chohe	■
	Dis	Klensal	■
	Farinata	MSV Ontario	■
	Plutus	Nonuel	■



KÜME İSMİ	SİSTEM İSMİ	İNİLEBİLİR	√
Hawking Eta	Century	Presrop	■
Horse Head Nebula	Fortuna	Amaranthine	■
	Pax	Noveria	■
	Strenuus	Xawin	■
Kepler Verge	Herschel	MSV Fedele	■
	Newton	Ontarom	■
Local Cluster	Sol	Luna	■
Maroon Sea	Caspian	MSV Cornucopia	■
	Matano	Chasca	■
	Vostok	Nodacrux	■
Pangaea Expense	Refuge	Ilos	■
Sentry Omega	Hoc	-	■
Serpent Nebula	Widow	Citadel	■
Styx Theta	Acheron	Altahe	■
	Erebus	Nepmos	■
Voyager Cluster	Amazon	Agebinium	■
	Columbia	Nepheron	■
	Yangtze	Binthu	■

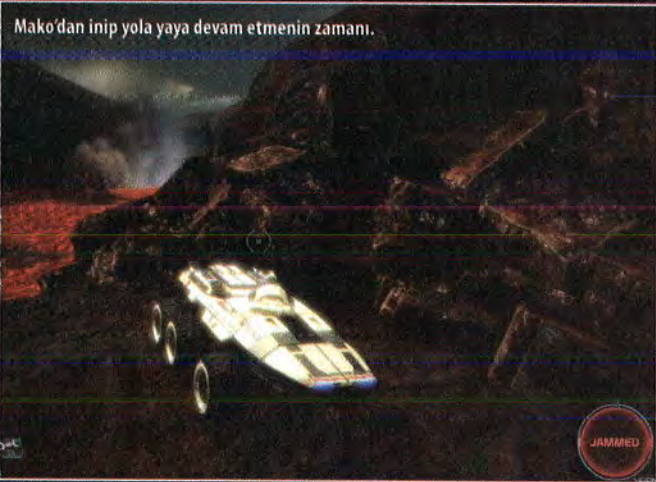


5'e 3 hücum ediyoruz. Maçı alır mıyız ki?

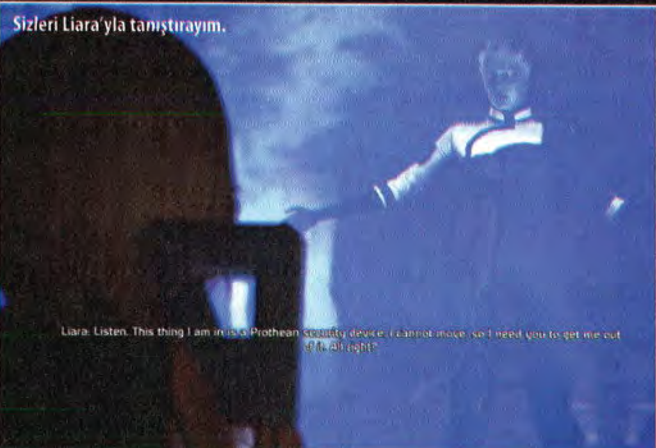

Kaderimizi belirleyecek konsey karşınızda duruyor.



Bu büyük gemilerden birini gördüğünüzde başınız fena halde dertte demektir.



Mako'dan inip yola yaya devam etmenin zamanı.


Sizleri Liara'yla tanıştırayım.

varlıklarından biri olan Liara bu gezegende bulundugundan, ılk önce Therum'a gitmek en mantıklı seçim olacaktır.

Therum'u Keşfetmek
Aslında galaksi haritası size önemli oranda yardımcı olduğu için Therum'u bulmakta neredeyse hiç zorlanmayacaksınız. Böyle bir "olay" neden Achievement'e layık görülmüş anlamadım ama şikayetçi de değilim açıkçası.

Therum'a indikten sonra uzun bir süre Mako tepesinde yol almak, önünüze çıkan sentetikleri birer birer yok etmek ve madene ulaşmak zorundasınız. Oyunun bu kısmındaki 3 ana gezegenden belki de en çizgisel oynanışa sahip olanı Therum olduğundan, madene ulaştığınızda hiçbir yan görevle karşılaşmayacak ve doğrudan hedefinize yönelebileceksiniz.

Ancak madene ulaşmak sandığınız kadar kolay olmayabilir. Özellikle Mako'dan inmek ve yaya olarak devam etmek zorunda kaldığınız alanlarda Sniper'lardan çok çekebilirsiniz. Oyunun daha başlarında olduğunuz ve muhtemelen Sniper Rifle yeteneğinizi arttırmamış olduğunuz için, uzaktaki düşmanları indirmek için ciddi bir süre harcamanız gerekebilir.

Ama ne yazık ki işin zor kısmı burası değil. İlk çarpışmayı atlattıktan sonra heyecanla madene doğru koşarken Geth'in en önemli savaş makinelerinden biriyle Mako'nuz olmadan karşı karşıya geleceksiniz. Ayrıca yine burada ilk defa karşılaşacağınız Stalker'ları zımbalayabilmek için oldukça hızlı hareket etmek zorunda kalacaksınız.

Liara
Bu büyük çarpışmadan sağ çıktıktan sonra mağaraya girin ve Liara'yla karşılaşana kadar bulabildiğiniz tüm asansörlerden aşağı inin. Liara'yla konuştuktan sonra birdenbire ortamı kalabalıklaştıran sentetikleri yok edin ve lazer kazıcıyı çalıştırarak yerde kocaman bir delik açın. Delikten geçtikten sonra Liara'nın yanına ulaşabilecek ve onu esir eden zincirlerden kurtarabileceksiniz.

Normandy'e Kaçış
Tam "kurtulduk" derken maden yıkılmaya başlayacak ve kendinizi umutsuz bir kaçış girişiminin içinde bulacaksınız. Ama nafile... Nefes nefese kaldığınız anda karşınızda bir Krogan savaşçısı ve bol miktarda Geth belirecek. Zor bir savaştan sonra onları teker teker haklayıp gemiye dönecek ve Liara'nın keyfini süreceksiniz (nasıl yani!?)

BÖLÜM 3: NOVERIA

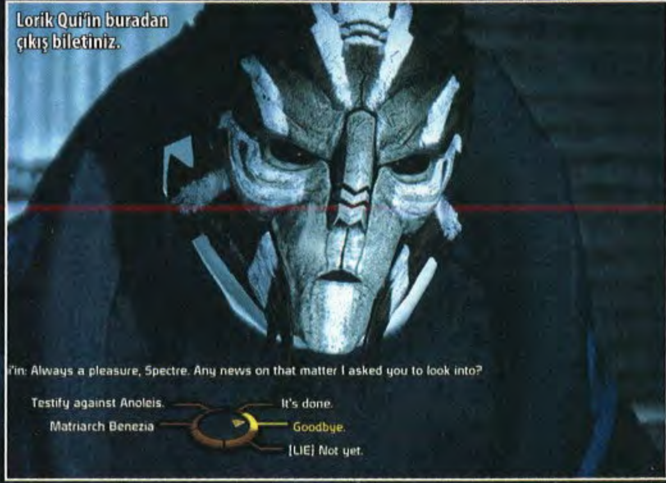
Noveria'daki göreviniz 2 ana bölümden oluşuyor. Önce Port Hanshan'daki işleri yoluna koymalı sonra da Benezia'nın peşinden Peak 15'e doğru yola çıkmalısınız.

Anoleis'le Anlaşmak
Noveria'ya indiniz ve ilk görüşmelerinizden, Benezia'nın Peak 15'de olduğu sonucunu çıkarttınız. "Hadi biz de gidelim" diyorsanız, Port Hanshan'ın kurallarını bilmiyorsunuz demektir. Peak 15'e gidebilmek için "Kasabanın Şerifi" formatındaki Anoleis'le görüşmeli ve isteklerini yerine getirmelisiniz. Ama kısa sürede fark edebileceğiniz gibi Anoleis çok kolay anlaşılabilecek tipte bir adam değil.

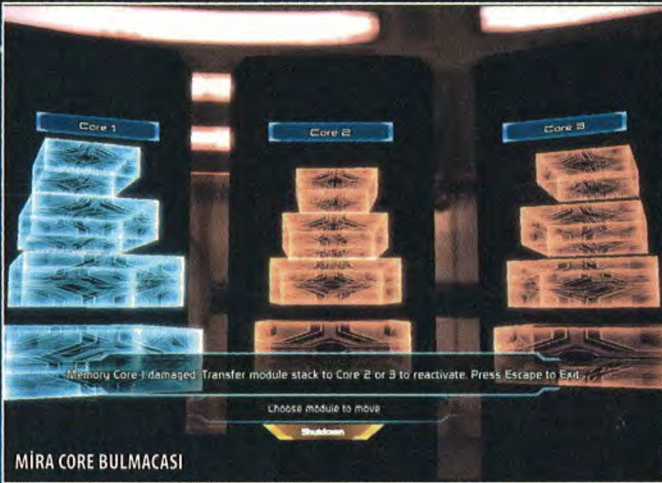
Yeteri kadar dil döktüğünüze emin olduktan sonra hayalkırıklığı içinde Anoleis'in odasından ayrılırken hiç beklemediğiniz bir yardımla karşılaşacak ve yeni rotanızı Lorik Qui'in olarak belirleyeceksiniz.

Garajın Kapısını Açmak
Peak 15'e gidebilmek için Port Hanshan'ın garajına ulaşmalısınız. Garaja ulaşabilmek için de izin kağıdına sahip olmalısınız. Peki izin kağıdına sahip olmak için ne yapmalısınız? İşte bu noktada


Synthetic Insights güvenliğini buradan devre dışı bırakabilirsiniz.



Lorik Qui'in buradan çıkış biletiniz.



MİRA CORE BULMACASI



İLAÇ BULMACASI

Lorik Qui'in devreye giriyor ve sizden Synthetic Insights ofisindeki belgelerine erişmenizi istiyor. Çaresizce görevi kabul ediyor ve SI ofislerine balıklama atlıyorsunuz. Burada istediğiniz bilgileri elde etmeden önce ve sonra çeşitli zorluklarla mücadele etmeniz gerekiyor.

Her şeyi tamamladınız ve ortamda hiç sentetik bırakmadınız. İşte burada oyunda birçok kez karşılaşabileceğiniz karar anlarından biriyle karşılaşıyorsunuz. İster Gianna Parasini'nin söylediklerini dinleyin ister doğrudan Qui'in e gidip belgeleri teslim edin. Ne yaparsanız yapın sonuçta elinizde garaja ulaşmak için gerekli izin belgesi olacak.

Peak 15 Yolu

Garaja ulaştığınızda güzelce bir baskın yiyecek ve sonrasında Mako'nuzla yapacağınız uzunca bir yolculuğa çıkacaksınız. Yolda Geth'in güçlü savaş makineleri olan Armature'lerden Sniper'lara ve Destroyer'lara kadar çeşit çeşit sentetikle karşılaşacaksınız. Kayda değer bir sıkıntı yaşamadığınız yolun sonunda Mako'dan inmeniz ve kendinizi Peak 15'in karanlık koridorlarına atmanız gerekecek.

Peak 15

Peak 15'in zevki çeşitli tamirleri gerçekleştireceğiniz andan itibaren başlayacağından, karşınıza çıkan sentetikleri ve yeni düşmanınız Rachni savaşçılarını öldürerek yolunuza devam edin.

Benezia'ya ulaşabilmek için Peak 15'i yöneten VI Mira'yı hayata geri döndürmeli, güç bağlantılarını onarmalı ve tren yolunu adam etmelisiniz. Mira'nın çekirdeğinde karşılaşacağınız güzel bulmacayı çözmek için 100 Omni Jel bayılmak ya da kasmak istemiyorsanız hemen bir sonraki satırda gerekli hareketleri bulabilirsiniz.

Core 1: A
Core 2: B
Core 3: C

1 - A B	2 - A C	1 - B C
3 - A B	1 - C A	2 - C B
1 - A B	4 - A C	1 - B C
2 - B A	1 - C A	3 - B C
1 - A B	2 - A C	1 - B C

Mira'nın çekirdeğini tamir ettikten sonra önce Main Reactor'e oradan sonra da Landlines alanına ulaşıp gerekli tamirleri tamamlamalısınız.

VI çalıştığına, ana reaktör yeniden işlemeye başladığına ve raylar tamir edildiğine göre Rift İstasyonuna doğru yola çıkmanıza hiçbir şey engel olamaz demektir.



Karşınızda Matriarch Benezia... Saren'in sağ kolu.

Benezia'yla Burun Buruna

Rift istasyonuna ulaştığınızda sırasıyla kliniğe giderek doktorla konuşmalı, Kapan Ventralis'e dönüp izin istemeli, karantina alanına ulaşıp ilaç üretmeli ve klinikteki Dr.Cohen'e dönerek bakım (Maintenance) koridoruna giriş iznini alabilirsiniz. Eğer Renegade yolunu tercih edenlerdenseniz, normal şartlarda kilitli olan güvenlik kapısını bulup açabilir ve tüm ERCS korumalarını öldürdükten sonra yolunuza devam edebilirsiniz.

İster iyi yoldan ister kötü yoldan gidin, sonunda varacağınız yerde Benezia sizi bekliyor olacak. Oyunun "Boss Fight" olarak değerlendirilebilecek 3 çarpışmasından biriyle karşı karşıya olduğunuzu unutmadan, Benezia'nın üzerinize saldığı 3 dalga düşmandan ustaca kurtulmalısınız. Asari komandoları ve sentetiklerden oluşan bu düşman dalgalarını durdurduktan sonra Benezia'yla dostça bir görüşme yapacak ve son darbeyi vuracaksınız.

Benezia öldükten sonra Rachni kraliçesiyle ne yapacağınıza karar verin ve sizi buraya getiren trene atlayarak Normandy'e geri dönün.

BÖLÜM 4: FEROS

Merak etmeyin Zhu's Hope sakinlerinin tuhaf adamlar olduklarını düşünen bir tek siz değilsiniz. Sadece nedenini anlamak için biraz mücadele etmeniz gerekiyor o kadar.

Kule Savunması

Zhu's Hope'a adımınızı atar atmaz herkes sizi Fai Dan ile konuşmanız konusunda telkin edecek. Nedense kimse Fai Dan'in bilgisi olmadan bir şey yapmak istemiyor ama Fai Dan'in de başı beladan kurtulmuyor. Fai Dan'in yanına ulaştığınız anda Zhu's Hope kulesinde Geth saldırısı başlıyor ve sizden burayı temizlemeniz izleniyor. Haritanız yardımıyla kolayca bulduğunuz kuleye gidip Geth'leri temizliyor ve aynı hızla Fai Dan'e geri dönüyorsunuz.

Skyway Macerası

Eğer Zhu's Hope'taki yan görevler ilginizi çekmiyorsa vakit geçirmeden asansöre yönelebilir ve Skyway üzerinde Mako yolculuğunuza başlayabilirsiniz.

Exogeni merkezine doğru yaptığınız yolculuk sırasında saldırıdan kurtulanların sığındığı kampa uğrayabilir ve merkezin durumu hakkında detaylı bilgi alabilirsiniz. Yine eğer isterseniz ana hikaye akışı içinde kolaylıkla tamamlayabileceğiniz yan görevleri de buradan alabilirsiniz.

Exogeni

Yeniden Mako'ya atlayıp Exogeni merkezine ulaştığınızda başınıza bela olacağı her halinden belli olan devasa bir Geth gemisi kuleye yanaşacak ve tam anlamıyla kuleye kancayı takacak.

Merkez içerisinde yapmanız gereken ilk şey önce Lizbeth'i sonra da merkezin VI terminalini bulmak olacak. VI terminalinden Exogeni firmasının üzerinde çalıştığı projeyi öğrenecek ve Saren'in neden buraya ilgi duyduğunu anlayacaksınız.

Hemen Zhu's Hope'a dönmek istiyor olabilirsiniz ama ne yazık ki önce Geth gemisinden kurtulmalısınız. Demiştik ya "kancayı taktı" diye... İşte bu kancayı sökmek için merkez koridorlarında ilerlemeli ve basınç yönetimli kapakların kontrol mekanizmasını bulmalısınız. 5 düğmeden soldan 2, 4 ve 5. düğmeleri yeşile çevirip konsolun ortasındaki ana mekanizmayı çalıştırdığınızda dev gemi ihtişamlı bir şekilde kuleden ayrılmak zorunda kalacak.

Thorian'ı Yoketmek

Exogeni merkezinden çıkıp önce sığınağa sonra da Zhu's Hope'a geri dönün. Açıkçası Paragon oynayanların işi burada biraz zorlaşıyor. Bombalarınıza Anti-Thorian Gas eklentisini takıp Zhu's Hope sakinlerini öldürmeden olayı halletmek gibi bir durumla karşı karşıyasınız. Tabii eğer Renegade oynuyorsanız önünüze çıkan herkesi öldürmek gibi bir lükse sahipsiniz.

Zhu's Hope sakinleri ve ortalıktaki ucubelerle işiniz bittiğinde Thorian inine girecek ve kısa bir videodan sonra düşmanınızla savaşmaya başlayacaksınız. Thorian'la yapacağınız savaş son derece çizgisel ilerliyor. Mekanın her bir katında "Neural Node"lar yok edilmeyi bekliyor. Her bir kat başına da sayısız ucubeyle birlikte sizi birer tane Asari komandosu bekliyor. Toplamda 6 Neural Node'u patlattıktan sonra buraya gelmekteki amacınıza ulaşacak ve "Cipher"a sahip bir Spectre olarak Normandy'e geri döneceksiniz.

BÖLÜM 5: VERMIRE

Virmire'a indiğinizde o ana kadar Mako'nuzu sürme keyfini yaşadığınız diğer tüm gezegenlerden farklı bir yerde olduğunuzu göreceksiniz. Deniz, kum, güneş ve bolca Geth... Daha ne isteyebilirsiniz ki?

Kampa Ulaşmak

Virmire üzerindeki öncü birliklerin bulunduğu kampa ulaşmak için Mako'nuzla uzunca bir yol kat etmeniz gerekiyor. Yol boyunca sürekli olarak karşılaşacağınız Geth'lerin sayısı ve gücü durmaksızın artacağından bölüme başlarken dengeli bir ekip oluşturmanızda fayda var.

Eğer kampa varana kadar Mako'nun tepesinde kalabileceğinizi sanıyorsanız çok yanılıyorsunuz. Arada sırada karşınıza çıkan dev kapıları açabilmek için Mako'dan inmeli, tıpış tıpış merdivenleri tırmanmalı ve önünüze atlayan türlü türlü sentetik organizmayı haklayarak yolunuza devam etmelisiniz.

Toplam 3 dev kapıyı aştıktan sonra Kaptan Kirrahe'nin komuta ettiği birliğe varacaksınız. Diğer tüm bölümlerden farklı olarak tüm ekip üyelerinizin bir arada bulunduğu bu ortamda Wrex'le yaşayacağınız sıkıntılı anlar için kendinizi hazırlamalısınız.

Eğer oyunun bu kısmına gelene kadar konuşma becerilerinize



Zhu's Hope'da herkes bir tuhaf.



Zhu's Hope'un kralıyla tanışın: Fai Dan.


Bu gemilerden kaçış yok.


Dev savaş makineleri Armature'ler sizi korkutuyorsa Colossi'leri hiç görmeyin en iyisi.

(Charm ya da Intimidate) sağlam bir yatırım yaptıysanız ve konuşurken doğru cümleleri seçerseniz özel bir Achievement'le birlikte Wrex'in sarsılmaz sadakatini kazanmış olacaksınız. Oyunun gelişimi sırasında farklı bir yol izlemiş ve bol kaslı ama iki lafı biraraya getirmekten aciz bir karakter yaratmışsanız ne yazık ki işiniz biraz daha zor. Oyunun sizi sardığı en güzel yerlerden birindesiniz şu anda. Ben başka bir şey söylemeyeyim, siz keyfini çıkarın.

Saldırı

Saren'in inine saldırıyı başlatmadan önce Kirrahe'ye adamlarınızdan birini vermek durumundasınız. Kaiden ve Ashley arasında yapacağınız seçim, hangisinin sizinle omuz omuza savaşmasını istediğinizle ilgili olacak.

Seçiminizi yapıp saldırıya başladıktan sonra ilk yapmanız gereken şey Anti Aircraft (AA) kulesini yok ederek Normandy'e nükleer bombayı taşıma şansını sunmak olacak. Tabii bunu yapmak söylendiği kadar kolay değil. Ancak buradaki çizgisel yapıyı takip etmek, sadece karşınıza çıkan sayısız sentetik düşmanı yok etmekten ibaret. O yüzden iyi donanımlı bir ekip için sorun olmayacaktır.

Normandy, üssün merkezine inip nükleer bombayı yerleştirdiğinde AA kulesinden bir yardım mesajı alacaksınız. Önceki kısımda Kirrahe'nin emrine verdiğiniz adamınızın yardımına koşmak zorundasınız. Hemen dev kapıyı açın ve içerideki Krogan'ları haklayarak, birazdan başınıza geleceklerden habersiz olarak yolunuza devam edin.

Karar Anı ve Saren'le İlk Buluşma

Oyunun en muhteşem anlarından biri... En muhteşem ve en zor anlarından biri... Kararınızı verin ve bir daha arkanıza bakmayın. Olanlar sizin suçunuz değil, bunu unutmayın. Hem moralinizi bozmak için hiç de uygun bir zaman değil bu. Karşınızda peşinden galaksileri arşınladığınız Saren duruyor. Konuşarak birkaç Paragon puanı kazanabilseniz bile sadece tatlı sözlerle ikna edebileceğiniz bir düşman değil Saren. O yüzden hemen saklanacak bir yer bulun ve Saren son sözünü söyleyene kadar ona tüm gücünüzle saldırın.

BÖLÜM 6: KAPAN

Daha Vermire'daki olayların açtığı yaraları saramadan çaresizliğin birdenbire her yeri kapladığı Citadel'e dönmek zorundasınız.

Konseyle Görüşme

Vermire'daki işinizi tamamladığınızda bir sonraki görev için galaksi haritasını kullanma fırsatını bulamadan Citadel'e geri çağırılacaksınız. Citadel'e dönüp konseyin karşısına çıktığınızda çok büyük bir hayal kırıklığı yaşayacak ve geminize dönerek kafanızı duvarlara vuracaksınız.

Ağlama faslını bitirdiğinizde Joker'in sesiyle irkilecek ve Kaptan Andeson'ın sizi Flux'ta beklediği haberini alacaksınız. Flux'a gidip Kaptan'la görüştüğünüzde Saren'i durdurma yolunda tek başına olmadığınızı anlayacaksınız.

Kaptan Anderson üzerinde anlaşmaya vardığınız planı uygulamaya koyarken siz de Normandy'e dönecek ve bilinen uzayın ötesine doğru olan yolculuğunuza başlayacaksınız.

BÖLÜM 7: ILOS

Prothean'ların zamanından kalma bu eski gezegenin her yerinde bu efsanevi medeniyete ait izler bulmanız mümkün. Ama buraya sadece harabeleri gezmeye gelmediniz değil mi?

Harabeleri Keşfetmek

Ilos'a iner inmez Saren ve adamlarının parmaklarınızın arasından kayıp gitmelerini izleyeceksiniz. Ne yapacağınızı biliyorsunuz: Saren'in izini sürmelisiniz.

Düşmanlarınızın peşinden gidebilmek için kapıyı açmalısınız. Bunun için de neredeyse tüm harabeleri gezmeniz, karşınıza çıkan sentetik dostlarınızın icabına bakmalı ve güvenlik sistemine erişmelisiniz. Eğer yanınızda "Hacking" yeteneği gelişmiş bir elemanınız varsa çok şanslısınız. Harabelerde bulabileceğiniz "Armature" istasyonlarını hackleyebilir ve bu sayede en çetin savaşlarda yanınızda savaşacak güçlü savaş makinelerine sahip olabilirsiniz.

Tüm Geth'lerden kurtulduktan sonra güvenlik sistemine erişebilir ve kısa sohbet sonunda açmaya çalıştığınız dev kapıyı açabilirsiniz.









Mako'ya geri dönün ve takibe başlayın.

Saren'in Peşinde
Mako'yla birlikte takibe başladığınızda engebeli de olsa düz bir istikamette ilerlemeye başlayacaksınız. Çeşitli Geth tuzaklarını atlattıktan sonra önünüz kesilecek ve tünelin sağ tarafındaki bir açıklığa yönlendirileceksiniz.

Oyunda görmüş olduğunuz en gelişmiş VI'dan binlerce kat daha gelişmiş olan Vigil'le tanışmaya hazır olun. Vigil belki de oyunun başından beri merak ettiğiniz birçok soruyu cevaplamakla kalmayacak size Reaper'larla olan mücadelenizde en azından çatışmayı nasıl kazanacağınız konusunda ipuçları da verecek. Size tavsiyem Vigil'i can kulağıyla dinlemeniz. Eğer İngilizce'niz yetersizse zaten buraya kadar gelmiş olamazdınız değil mi? O zaman biraz daha sabredin ve Vigil'in söylediği her kelimeyi dinleyin.

Conduit
Eden Prime'dan beri Conduit'in ne olduğunu merak ediyordunuz değil mi? Kadim bir Prothean teknolojisi miydi, yoksa gelişmiş bir kitle imha silahı mı? Sorunuzun cevabını almak için Vigil'in yanından ayrılın ve Mako'ya atlayarak yolunuza devam edin. Önünüze çıkan ilk Geth grubunu temizledikten sonra kendinizi kısıtlı zamanda çok iş yapma zorunluluğu içinde bulacaksınız.

Conduit kısa bir süre sonra devre dışı kalacak ve Saren'i durdurma şansını sonsuza kadar yitirmiş olacaksınız. Etraftaki dev savaş makineleri olan Colossi'lere aldırmadan gazı kökleyin ve oyunun başında beri aradığınız Conduit'in aslında nasıl da her zaman gözünüzün önünde olduğunu görün.

BÖLÜM 8: SON

Kendinizi birdenbire Citadel'in göbeğinde bulmak nasıl bir duygu? Eğer bunun şaşırtıcı olduğunu düşünüyorsanız bir de "bildiğiniz" Citadel'de olmadığınız gerçeğiyle karşılaştığınız anı görmek isterim.

Kuleye Çıkış
Citadel'in merkezinde karşılaştığınız Geth'leri hakladıktan sonra hemen Citadel kulesinin asansörüne yönelin. Ne yazık ki biraz geç kaldınız. Saren çoktan kulenin kontrolünü eline geçirdi bile. Duran asansörden çıkmalı ve yukarı doğru tırmanışınıza devam etmelisiniz.

Kulenin tepesine ulaşma yolunda karşılaşacağınız çoğu Geth birliğini küçük sıyrıklarla atlatsanız bile, dev ana gemilerden biriyle karşılaştığınızda elinizdeki silahların yetersiz kaldığını göreceksiniz. Geth gemisini aşağı indirebilmek için etrafınızdaki savunma sistemlerini aktif hale getirmeli ve gemi düşene kadar atış yapmalarını sağlamak zorundasınız.

Saren'in Ensesinde
Kulenin tepesine ulaştığınızda Saren'le son karşılaşmanıza da adım atıyorsunuz demektir. Burada olaylar farklı şekillerde gelişebilir. Eğer Vermire'da Saren'in aklına Sovereign hakkında şüphe tohumları ekmeyi başardıysanız burada işiniz biraz daha kolay. Vermire'da hiçbir ikna çabası göstermemiş olsanız bile Saren'i Sovereign'e karşı çevirme şansına sahipsiniz. Eğer bunu başarırsanız oyunun en "derin" anlarından birini yaşamaya hak kazanacaksınız.

Ama diyorsanız ki "ben konuşmaktan anlamam", o zaman babadan kalma yöntemleri kullanarak da Saren'le aranızdaki anlaşmazlığı çözebilirsiniz. Buradaki dövüşün Vermire'dan hiçbir farkı olmadığını söylemek, bu çatışmanın da pek zorlu olmayacağını anlamanıza yetecektir sanırım.

Saren devreden çıktıktan sonra hemen kulenin savunma sistemine girin ve konseyi taşıyan Ascension gemisinin kaderine karar verin. Tahmin edebileceğiniz gibi Paragon'cular gemiyi kurtarmalı, Renegade'cilerse sadece geminin arkasından el sallamakla yetinmeliler.

Sovereign'in Nefesi
Saren'i öldürdünüz oyunu bitirdiniz değil mi? Değil işte. Sovereign, on binlerce yıllık bir planı bu kadar kırılgan bir canlının bedenine hapsetmiş olamazdı; olmadı da.

Sovereign'in yeniden can verdiği sentetik Saren'la karşılaşmanız oyunun en zor mücadelesinin de habercisi olacak. Bu savaşı kazanmak için yanınızda Biotic güçleri iyi kullanabilen bir elemanın bulunması olmazsa olmaz gibi bir şey. Özellikle kurbağa gibi oradan orada zıplayan bir düşmanla karşı karşıya olduğunuzu düşündüğünüzde Lift ya da Throw gibi yeteneklerin size neler kazandırabileceğini kendi gözlerinizle görmeniz gerekiyor. Sürekli hareketli olmak kadar, Assault Rifle gibi aralıksız ateş edebilen silahlar kullanmak da SS ile savaşın temel noktalarını oluşturuyor. PC versiyonunun taktiksel ekranını sıkça kullanmanız gereken bu savaştan canlı çıkmak istiyorsanız her 5 saniyede bir ekip elemanlarınıza ne yapmaları gerektiğini söylemeyi unutmayın.

Sovereign Saren da ebediyete kavuştuğunda oyunun epik ve bir o kadar da duygusal sonuna kendinizi bırakabilirsiniz.



CODEX REHBERİ

Mass Effect'te gerçekten de tonlarca Codex girdisi bulunuyor ve bunların tümünü bulmak gibi çılgınca bir işe kalkışırsanız mutlaka yardıma ihtiyacınız olacak. Aşağıdaki tablolarda oyunda bulunan Codex girdilerinin nerede bulunduğunu, kiminle veya hangi nesneyle etkileşime girerek bunları öğrenebileceğinizi göreceksiniz. Bulduğunuz codex girdilerini işaretlemeyi unutmayın, böylece hangilerinin eksik olduğunu daha rahat takip edebilirsiniz. Rivayete göre oyunda listede bulunmayan da birkaç Codex varmış, eğer bunlarla karşılaşırsanız bize yazabilirsiniz.

PRIMARY CODEX

Kategori	İsim	Bulunduğu Yer	Bulunma Şekli	Karakter / Nesne	Not	Alındı
Aliens: Council Races	Asari	Citadel: Presidium	Diyalog	Embassy Receptionist	-	
	Salarians	Citadel: Tower	Diyalog	Captain Anderson	Konsey toplantısından sonra	
	Turians	Normandy: Command Deck	Diyalog	Joker	-	
Aliens: Extinct Races	Protheans	Normandy: Command Deck	Diyalog	Captain Anderson, Nihlus	-	
	Rachni	Citadel: Presidium	Diyalog	Avina Terminal 3	-	
Aliens: Non-Council Races	Batarians	Citadel: Docking Bays	Diyalog	Captain Anderson	Spectre olduktan sonra	
	Elcor	Citadel: Presidium	Diyalog	Calyn	-	
	Geth	Eden Prime: Surface	Diyalog	Ashley	Ashley ile ilk diyalog sırasında	
	Hanar	Citadel: Presidium	Diyalog	Emporium Shopkeeper	-	
	Keepers	Citadel: Presidium	Diyalog	Avina Terminal 2	-	
	Krogan	Citadel: Presidium	Diyalog	Barla Von	Konsey toplantısından sonra	
	Quarians	Citadel: Security	Diyalog	Wrex	-	
	Volus	Citadel: Presidium	Diyalog	Din Korlack	-	
Aliens: Non-Sapient Creatures	Husks	Eden Prime: Surface	Husk'larla karşılaşma	Husks	-	
	Thresher Maws	Edolus	İnceleme	Marine	Thresher Maw'ı yenince	
	Varren	Feros: Zhu's Hope	Diyalog	Davin Reynolds	Geth'i temizleyip Fai Dan'a rapor verince	
Citadel and Galactic Government	Citadel	Normandy: Quarters	Diyalog	Captain Anderson	Eden Prime'dan sonra	
	Citadel Council	Citadel: Presidium	Diyalog	Ambassador Udina, Anderson	-	
	Citadel Space	Normandy: Command Deck	İnceleme	Galaxy Map	-	
	Spectres	Normandy: Command Deck	Diyalog	Corporal Jenkins, Doctor Chakwas	-	
Humanity and the Systems Alliance	Earth	Normandy: Command Deck	İnceleme	Galaxy Map	Mars gezegenini seçin	
	First Contact War	Normandy: Command Deck	Diyalog	Navigator Pressly	-	
	Systems Alliance	Normandy: Command Deck	Diyalog	Joker	-	
Planets and Locations	Planets: Feros	Citadel: Upper Wards	Diyalog	Expat	-	
	Planets: Ilos	Ilos: Upper Ruins	Varış	Ilos	-	
	Planets: Noveria	Citadel: Upper Wards	Diyalog	Expat	-	
	Planets: Virmire	Normandy: Command Deck	Diyalog	Citadel Council	Galaksi haritasını inceleyin	
	Region: Terminus Systems	Normandy: Command Deck	Diyalog	Captain Anderson, Nihlus	-	
	Uncharted Worlds	Citadel: Docking Bays	Diyalog	Captain Anderson	Spectre olduktan sonra	
Ships and Vehicles	FTL Drive	Normandy: Engineering	Diyalog	Engineer Adams	-	
	Military Ship Classifications	Normandy: Engineering	Diyalog	Engineer Adams	-	
	Normandy	Normandy: Engineering	Diyalog	Engineer Adams	-	
	Sovereign	Noveria: Rift Station Lower Level	Diyalog	Matriarch Benezia	-	
	Space Combat	Normandy: Command Deck	İnceleme	Gunnery Station	-	
	Vehicles: M35 Mako	Normandy: Engineering	İnceleme	M35 Mako	Eden Prime'dan sonra	
Technology	Biotics	Normandy: Quarters	Diyalog	Doctor Chakwas	Eden Prime'dan sonra	
	Computers: Artificial Intelligence	Normandy: Engineering	Diyalog	Tali	-	
	Computers: Virtual Intelligence (VI)	Citadel: Presidium	Diyalog	Avina Terminal 1	-	
	Element Zero ("Eezo")	Normandy: Engineering	İnceleme	Element Zero Core	-	
	Mass Effect Fields	Normandy: Engineering	İnceleme	Field Integrity Monitor	Eden Prime'dan sonra	
	Mass Relays	Citadel: Presidium	Diyalog	Avina Terminal 2	-	

	Omni-tool	Noveria: Peak 15 Tram	Diyalog	Mira	-	
Weapons, Armor and Equipment	Small Arms	Citadel: Security	İnceleme	Weapons Locker	-	
	Body Armor	Eden Prime: Surface	Yeni zırh alma	Container (içinde zırh bulunmalı)	-	
	Medi-Gel	Normandy: Quarters	İlk yardım kullanma	Aid Station	Eden Prime'dan sonra	
	Kinetic Barriers ('Shields')	Eden Prime	İnceleme	Jenkin'in cesedi	Geth'leri öldürmeden önce	

SECONDARY CODEX

Kategori	İsim	Bulunduğu Yer	Bulunma Şekli	Karakter / Nesne	Not	Alındı
Aliens: Council Races	Asari: Biology	Normandy: Quarters	Diyalog	Liara	Liara ile ilişki ilerletilmeli	
	Asari: Culture	Normandy: Quarters	Diyalog	Liara	-	
	Asari: Government	Normandy: Quarters	Diyalog	Liara	-	
	Asari: Military Doctrine	Feros: Thorian Lair	Diyalog	Thorian Asari	Thorian'ı yok ettikten sonra	
	Asari: Religion	Normandy: Quarters	Diyalog	Liara	-	
	Salarians: Biology	Normandy: Quarters	Diyalog	Kaidan	-	
	Salarians: Culture	Virmire	Diyalog	Salarian Commander	-	
	Salarians: Government	Virmire	Diyalog	Salarian Commander	-	
	Salarians: Military Doctrine	Virmire	Diyalog	Salarian Commander	-	
	Salarians: League of One	Gezegende Salarian Artifact bulunca	İnceleme	Salarian Artifact	-	
	Salarians: Special Tasks Group	Normandy: Command Deck	Diyalog	Citadel Council	Galaksi haritasını inceleyin	
	Turians: Biology	Normandy: Engineering	Diyalog	Garrus	-	
	Turians: Culture	Normandy: Engineering	Diyalog	Garrus	-	
	Turians: Government	Normandy: Engineering	Diyalog	Garrus	Garrus: Find Dr. Saleon görevinden sonra	
	Turians: Military Doctrine	Normandy: Engineering	Diyalog	Garrus	-	
	Turians: Religion	Normandy: Engineering	Diyalog	Garrus	Garrus: Find Dr. Saleon görevinden sonra	
	Turians: The Unification War	Gezegende Turian Artifact bulunca	İnceleme	Turian Artifact	-	
Aliens: Extinct Races	Protheans: Beacon	Normandy: Quarters	Diyalog	Liara	-	
	Protheans: Data Discs	Gezegende Prothean Artifact bulunca	İnceleme	Prothean Artifact	-	
	Protheans: Mars Ruins	Normandy: Command Deck	İnceleme	Galaxy Map	Mars gezegenini seçin	
	Protheans: Cipher	Normandy: Command Deck	Diyalog	Liara	Brifing sırasında	
Aliens: Non-Council Races	Geth: Hoppers	Therum	Karşılaşma	Hoppers	-	
	Geth: Armatures	Therum	Karşılaşma	Armatures	-	
	Krogan: Biology	Normandy: Engineering	Diyalog	Wrex	-	
	Krogan: Culture	Normandy: Engineering	Diyalog	Wrex	-	
	Krogan: Genophage	Normandy: Engineering	Diyalog	Wrex	-	
	Krogan: Krogan Rebellions	Citadel: Presidium	Diyalog	Avina Terminal 3	-	
	Krogan: Military Doctrine	Normandy: Engineering	Diyalog	Wrex	Wrex: Family Armor görevinden sonra	
	Quarians: Crime and Defense	Normandy: Engineering	Diyalog	Tali	-	
	Quarians: Economy	Normandy: Engineering	Diyalog	Tali	-	
	Quarians: Government	Normandy: Engineering	Diyalog	Tali	-	
	Quarians: Migrant Fleet	Normandy: Engineering	Diyalog	Tali	-	
	Quarians: Pilgrimage	Citadel: Presidium	Diyalog	Tali	Tali'yi kurtarınca	
	Quarians: Religion	Normandy: Engineering	Diyalog	Tali	-	
Citadel and Galactic Government	Citadel Conventions	Citadel: Presidium	İnceleme	Diplomatic Archive	-	
	Citadel Station: Citadel Security Services (C-Sec)	Citadel: Presidium	Diyalog	Executor Pallin	-	
	Citadel Station: Presidium Ring	Citadel: Presidium	Diyalog	Embassy Receptionist	-	
	Citadel Station: Serpent Nebula	Citadel: Upper Wards	İnceleme	View of Nebula	-	

	Citadel Station: Statistics	Normandy: Quarters	Diyalog	Captain Anderson	Eden Prime'dan sonra	
	Citadel Station: Wards	Citadel: Presidium	Diyalog	Barla Von	-	
	Treaty of Farixen	Citadel: Presidium	İnceleme	Diplomatic Archive	-	
Humanity and the Systems Alliance	Systems Alliance: Military Jargon	Normandy: Command Deck	İnceleme	NAVMANUAL 1.4.1	Eden Prime'dan sonra	
	Genetic Engineering	Citadel: Presidium	Diyalog	Michael Petrovsky, Rebekah Petrovsky	-	
	Human Diplomatic Relations	Normandy: Command Deck	Diyalog	Navigator Pressly	-	
	Systems Alliance: Geological Survey	Gezegende mineral bulunca	İnceleme	Mineral	-	
	Systems Alliance: Military Doctrine	Normandy: Engineering	Diyalog	Ashley	-	
	Systems Alliance: Military Ranks	Normandy: Quarters	İnceleme	Personnel Manual	-	
	Systems Alliance: N7	Normandy: Quarters	İnceleme	Shepard's Locker	Eden Prime'dan sonra	
	Terra Firma Party	Citadel: Upper Wards	Diyalog	Charles Saracino	-	
	Timeline	Normandy: Command Deck	Diyalog	Joker	-	
Personal History Summary	Profile	Normandy: Command Deck	Diyalog	Joker	-	
Planets and Locations	Stations: Arcturus Station	Normandy: Command Deck	İnceleme	Galaxy Map	Therum gezegenini seçin	
	Stations: Gagarin Station	Normandy: Quarters	Diyalog	Kaidan	-	
Ships and Vehicles	FTL Drive: Appearance	Normandy: Command Deck	İnceleme	Viewport	-	
	FTL Drive: Drive Charge	Normandy: Engineering	İnceleme	Core Charge Status	-	
	Space Combat: Combat Endurance	Normandy: Command Deck	İnceleme	Heat Load Monitor	-	
	Space Combat: General Tactics	Citadel: Presidium	İnceleme	NAVMANUAL	-	
	Space Combat: Planetary Assaults	Normandy: Engineering	Diyalog	Ashley	-	
	Starships: Crew Considerations	Normandy: Quarters	İnceleme	Sleeping Pod	-	
	Starships: Cruisers	Citadel: Security	İnceleme	Tracking Terminal	-	
	Starships: Dreadnought	Citadel: Security	İnceleme	Tracking Terminal	-	
	Starships: Fighters	Citadel: Security	İnceleme	Tracking Terminal	-	
	Starships: Frigates	Citadel: Security	İnceleme	Tracking Terminal	-	
	Starships: Heat Management	Normandy: Command Deck	İnceleme	Heat Load Monitor	-	
	Starships: Sensors	Normandy: Command Deck	Diyalog	Navigator Pressly	-	
	Starships: Thrusters	Citadel: Docking Bays	İnceleme	Normandy Thrusters	-	
	Vehicles: Combat Drones	Luna: Science Station 1	İnceleme	Data Port	-	
	Weapons: Ablative Armor	Citadel: Docking Bays	İnceleme	Normandy Hull	-	
	Weapons: Disruptor Torpedoes	Noveria: Peak 15 Administration	İnceleme	Gravitic Weapons Research	-	
	Weapons: GARDIAN	Normandy: Command Deck	İnceleme	Point Defense Systems	-	
Technology	Biotics: Biotic Amps	Normandy: Quarters	Diyalog	Doctor Chakwas	Eden Prime'dan sonra	
	Biotics: Training	Normandy: Quarters	Diyalog	Kaidan	-	
	Biotics: Life as a Biotic	Normandy: Quarters	Diyalog	Kaidan	-	
	Communications	Normandy: Command Deck	İnceleme	FTL Comm Link	Eden Prime'dan sonra	
	Communications: Administration	Citadel: Lower Wards	İnceleme	Public Extranet Terminal	-	
	Communications: Methodology	Feros: Zhu's Hope	İnceleme	Public Extranet Terminal	-	
	Credits ("Creds")	Citadel: Presidium	Diyalog	Emporium Shopkeeper	-	
Weapons, Armor and Equipment	Upgrades	Eden Prime: Surface	İnceleme	Upgrade Kit	-	



TEAM FORTRESS 2

STRATEJİ REHBERİ - BÖLÜM 2 - ALİ SEZGİN

Geçtiğimiz ay Oyun Canavarı bölümüne göz attıysanız sınıflar ve oyun sistemi hakkında yeterince pratik yapacak vaktiniz olmuştur. Bunun sizi yeterince iyi bir oyuncu yapacağını sanıyorsanız yanılıyorsunuz, çünkü artık halka açık sunuculardan sadece en iyi oyuncuların oynayabildiği klan sunucularına geçmenin zamanı geldi. Her oyuncunun en az sizin kadar yetenekli olduğu ortamlarda takımızı diğerlerinden ayıracak en önemli unsur doğru strateji ve taktik bilgisi olacak.

KLAN MAÇLARI NASIL OYNANIR?

Team Fortress 2 resmi maçları 6'ya 6 olarak oynanır. Benzer oyunların aksine takımınızdaki oyuncuların yeteneği kadar -hatta daha fazla- doğru sınıf seçimi ve taktik de önemlidir. Klanınızı belirli bir sınıf ve oyuncular üzerine oturtmak yerine 2-3 sınıfta uzmanlaşmış oyunculardan geniş bir kadro kurmaya çalışın. Oyunun akışına göre sınıf değiştirebilmek, takım planlarının daha önce çalışılıp antrenman yapılması son derece önemlidir.

BİR KLAN OYUNCUSU NASIL OLMALIDIR?

İster kendi takımınızın başında olun, isterseniz de klana yeni girmiş bir çaylak olun. Eğer çevrenizde belirli kurallara uyan oyuncular yoksa başarılı olmanız mümkün değil. Şimdi bu kurallara kısaca göz atalım.

1. Mikrofon kullanımı:
İletişim her halükarda önemlidir. Oyun içi taktik bildirimi, muhtemel spy'ların (her ne kadar maçlarda spy kullanımı minimal düzeyde olsa da) ortaya çıkarılması gibi pek çok detay mikrofonla çok daha kolay şekilde yapılır. Hatta klavye ve ses komutlarını kullanmak işlevsiz olduğu kadar anlamsızdır.

2. İtaat:
Team Fortress 2'de oyunun yapısı gereği maçlarda defalarca kez sınıf ve taktik değiştirilmesi gerektiğinden bir oyuncu olarak takım liderinin emirlerine uymanız son derece önemlidir. Lideriniz sizden kendinizi feda etmenizi veya sevmediğiniz bir sınıfı oynamanızı isteyebilir. Bu karara katılsanız da katılmasanız da uymanız takımınız için olmazsa olmazdır

3. Sınıf Seçimi: Her klanda olmasa da çoğu klan belirli sınıflarda uzmanlaşmış oyuncuları tercih eder ve sınıf seçerken bu taktikleri kullanır. Her ağaçtan bir sınıf üzerine yoğunlaşmanız (hatta Support sınıflarının maçlarda pek kullanılmadığını düşünürsek iki Attack bir Defense sınıfı daha mantıklı olacaktır) klanınız için sizi paha biçilemez bir oyuncu yapacaktır. Engineer, Spy, Pyro sınıfları klan maçlarında nadiren kullanılırlar bu sınıflar yerine diğerlerine yoğunlaşmanız tavsiyemizdir.





4. Antrenman: Takım oyunlarında yetenek elbette önemlidir. Ancak herkesin başarılı oyuncular olduğu bu ortamlarda takım oyunu oyuncuları birbirinden ayırır. Takımınız için kalıplar belirleyin ve buna uygun olarak potansiyelinizi maksimuma çıkaracak taktikler bulmaya çalışın.

5. Taktik: Taktik kullanımı klan maçları için kesinlikle bir olmazsa olmazdır. Alışılagelmiş taktikler yerine rakiplerinizi şaşırtabilecek orijinal taktikler yaratmaya çalışın. Bunun içinde bol bol antrenman ve maç yapmanız şart.

6. Pes etmeyin: Yeni takımların eski ve deneyimli rakiplerine karşı mağlup olmaları pek sıra dışı bir durum sayılmaz. Kaybedilen her maçın aslında takımınız için ders alınması gereken bir durum ve yeni bir deneyim kaynağı olduğunu unutmayın. Eksiklerinizi tespit ederek onlar üzerinde çalışmayı unutmayın.

TAKIM KALIPLARI

Team Fortress 2 maçlarında en büyük sorun takım kaptanlarının yanlış sınıflarla rakiplerinin karşısına çıkmalarıdır. Sizler için ikisinin başarısı defalarca test edilmiş, diğeri de oldukça deneysel üç takım planı hazırladık. Size tavsiyemiz taktikleri birebir olarak kullanmak yerine bunları geliştirerek takımınıza uygun hale getirmeniz olacak.

Taktik 1 - Goyun Swarm

- Soldier A
- Solider B
- Medic
- Demoman
- Scout A
- Scout B

Bu oyun planı tamamen Soldier ve Medic ikilisi üzerine kurulmuş durumda olacak. Soldier A ve Medic karşınıza çıkacak düşman gruplarını oyalarken Demoman ve Soldier B temizleme işini üstlenecekler. Heavy Guy kullanmamamızın nedeni yavaşlıkları nedeniyle Medic'e yeterince savuşturma alanı yaratamıyor olmaları. Soldierl'ar alan etkili roketleri sayesinde pek çok sınıftan daha hızlı bir şekilde rakiplerini temizleyebiliyorlar. Critical saldırı yapma şansıda cabası... Peki Scout'lar neden bu takımda? Olur da (ki olur) rakipleriniz size baskın gelir ve sizi geriye itmeye başlarlarsa Demoman bir sonraki noktayı yapışkan bombalarıyla bloke etmekteyken Scout'lar hızlıca rakiplerin arkalarına dolaşarak ilgili noktayı ele geçirebilirler. Bunun dışında hızları ve çeviklikleri dolayısıyla belirli bir hedefe yoğunlaşmış iki Scout pek çok kritik sınıfı rahatlıkla imha edebilirler.
Her ne kadar biz bu kalıbı "Goyun" olarak isimlendirmiş olsak da TF2 takımları arasında en çok kullanılan kalıplardan biridir bu. Karşınıza bu kalıbı kullanan bir ekip çıkması durumunda Pyro ve Spy gibi alternatif sınıfları düşünebilirsiniz.

Taktik 2 – Oyungezer Rush

A Takımı:	- Soldier
	- Medic A
B Takımı:	- Medic B
	- Demoman A
Destek Ekibi:	- Demoman B
	- Scout

Görebildiğiniz üzere asker ve gözcülerimizden birini izne gönderip yerine Medic ve Demoman aldık. Bu taktiğin bütün oyuncuların anlayabileceği tek ve basit bir temeli var: Mutlak Yıkım! Round başlar başlamaz Ubercharge'ını dolduran Medic A'mız yanına Demo A'yı da alarak rakiplerinin arasına dalıyor. A takımı olabildiğince hasar verdikten sonra Soldier ve Medic içeri girerek ikinci darbeyi vuruyor. Bu noktada önce demoman'in gitmesinin sebebi Sticky Grenade'lerini harcadıktan sonra hızlıca normal bombalara geçebilecek olması. Soldier ise roketlerini harcadıktan hemen sonra kurşun doldurmak veya etkisiz Shotgun'ına geçmek zorunda olduğundan uzun vadeli saldırılar için olması gerektiği kadar etkili olamıyor. Demoman B ve Scout'un hedefi ise A takımına destek olmanın yanı sıra karmaşanın arasından sıyrılarak capture noktalarını etkisiz hale getirmek olacak.

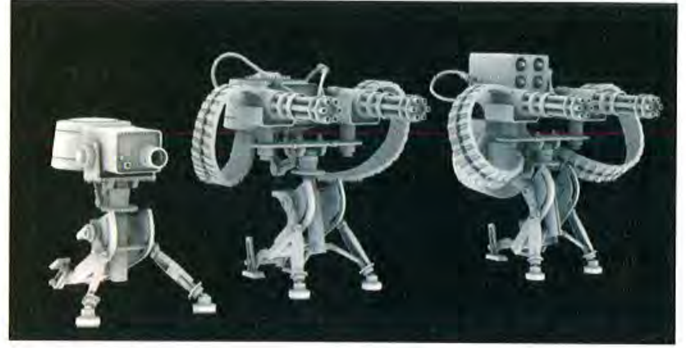
Rakibinizin sizi geri itmesi durumunda ise Demoman'leriniz ile bölgeleri bloke edip, Medic Soldier ikilisi ile rakiplerinize mümkün olduğunca hasar vermeye çalışın.













Önemli ünitelerini kaybeden rakip takım zayıflamaya başladığında ise eski formasyonunza dönerek saldırmaya devam edin.

Taktik 3 - Ali Rules!

A takımı:	- Scout A
	- Scout B
	- Scout C
B takımı	- Demoman
	- Medic

Utanmadan "Ali Rules" koyduğum taktiği denemeye cesaret edebilecek bir takım bulamamama rağmen pratikte oldukça başarılı olacağına inanıyorum. Basitçe B Takımı düşmanı planlı olarak kendi üzerine çekerken Scoutlar belirli bir noktadan (Node olarak bakarsak 1-4 veya 2-3) sonra devreye girerek rakibe geri dönme fırsatı vermeden hızlıca bütün node'ları ele geçirecekler. Taktiğin inceliği Scout'lar oyuna girdikten sonra B takımının kimseyi öldürmemesi olacak. Bu sayede noktaları korumak için fazla ileride kalan rakip takım scout'ların yanına bile yaklaşamayacaklar.

Bu taktiğin zayıf yanı ise her takıma karşı bir kere çalışıyor olması ve olası bir hatanın telafisinin olmaması. Ali Rules'u (çok sevdim bu, ismi hihihi :) rakibinize karşı çaresiz kaldığınız durumlarda veya rakibinizin önceki taktiğinizi çözdüğü ve beklenilmeyen bir saldırıya ihtiyacınız olduğunuzda deneyebilirsiniz.

YENİ SİLAHLAR VE ACHİVEMENT'LAR

Valve önümüzdeki 12 aylık süre boyunca her sınıfa yeni silahlar ekleyerek oyunu güncel tutmayı planlıyor. Tahmin edebileceğiniz üzere her silahın avantajları ve dezavantajları var. Zor açılmaları daha iyi oldukları anlamına gelmekle beraber, eski ve yeni silahları birleştirerek kendinize daha uygun bir kombinasyon yaratma şansı vermeleri önemli bir artı.

Yeni Medic Silahları

Bluthsauger

Orijinal iğne tabancasının geliştirilmiş hali olan bu şirin silahımız, Syringe gun'a göre daha az hasar verip daha yavaş şarjör değiştirmesine rağmen Syringe gun'da olmayan çok önemli bir artıya sahip; Bluthsauger iğneleri sayesinde rakibin yaşam enerjisini emebiliyorsunuz. Bluthsauger sayesinde iyi bir nişancıysanız saniyede 30 sağlık puanına kadar can çalma şansınız var. Çok büyük farklar yaratacak bir silah olmasa da Syringe Gun'dan kesinlikle çok daha etkili durumda.

Kritzkrieg

Medigun'ın modifiye edilmiş hali olan Kritzkrieg, Übercharge kullanıldığında ölümsüzlük yerine Übercharge açık olduğu sürece yaptığınız bütün saldırıların Critical olmasını sağlar. Halka açık sunucularda kullanması oldukça etkili bir özellik olsa da, tek Medic olduğunuz clan maçları için tavsiye etmiyorum. Kritzkrieg ile Über barınızı normalden %10 daha hızlı doldurursunuz.

Ubersaw

Kemik testeresinin yeni hali olan Übersaw, orjinaline göre daha yavaş olmasına rağmen çok önemli bir özellik ile geliyor: Übersaw ile vurduğunuz her düşman Über barınızı %25 dolduruyor. Bütün barı Übersaw ile doldurmak pek akıl karı olmasa da dolmak üzere olan barınızla bir düşmana saldırdıktan hemen sonra Über açmak oldukça etkili bir hamle olacaktır.

Yeni Pyro silahları

Flame Thrower

Hayır Flamethrower yeni bir silah değil ama öyle bir özellik eklendi ki Pyro'yu oyundaki en iyi sınıflardan biri haline getirebilir:Yeni eklenen alternatif saldırı ile Pyro etrafına basınçlı hava püskürtüyor ve çevresindeki herşeyi çevreye saçıyor. Buna oyuncular, roketler ve bombalar da dahil! Daha önce uzun mesafeli saldırılara karşı son derece korumasız olan Pyro'nun bu yeniliğin ardından son derece güçlü ve etkili bir sınıfa dönüştüğünü söylememe gerek yok sanırsam.



Backburner

Flamethrower'ın gelişmiş hali olan Backburner arkadan yaklaştığı her oyuncuya critical hasar vurma özelliğine sahip. Ancak normalde critical saldırı yapamıyor ve Pyro'nun yeni özelliği Air Compression özelliği kullanılamıyor.

Flare Gun

Pompalı tüfeğin yerini alan fişek tabancası temas ettiği düşmanları yakabiliyor. Zaten Flamethrower gibi çok etkili bir yakın dövüş silahı olan Pyro'nun Flaregun gibi etkili bir silaha daha sahip olması neredeyse fazla iyi. Engineer Scout ve Sniper gibi düşük canlı düşmanlara karşı fazlasıyla etkili bir silah.

Axtinguisher

Yeni baltanızla tanışın; Axtinguisher ile yanmakta olan düşmanlara vurulduğunda direk olarak kritik saldırı bonusu alıyorsunuz. Normalde kritik vuramamasına rağmen bir Pyro'ya yaklaşıp da yanmayan bir düşman olması olasılığının bile ne kadar saçma olduğunu düşünerek söylemek gerekirse, bu baltacağın ne kadar güçlü olduğunu tahmin edebilirsiniz.

Bu silahları nasıl açarım?

Şimdiden ağzınızın sulandığını görebiliyorum. Güzel olan herşey gibi bu cici silahları açmanın da bir bedeli var. Team Fortress'ın size sunacağı achivement listesindeki görevleri yaptıkça yeni silahlar açma şansını yakalayacaksınız. Bu görevler *"Sentry bozmakta olan 5 Spy'ı yakmaktan""bir oyuncu öldürüp sınıfın özel hareketini yapmaya"* kadar gidebiliyor.

Achivement'ları açmanın iki belirgin yolu var: Kolay olanı oyuncuların sırf achivement açmak için kurdukları ve iki takımın sırayla birbirine yardım ettiği özel sunucularda bunları tamamlamak. Genel olarak herkes biribirine yardımcı olmak zorunda olduğu için çoğu Achivement'ınızı zorlanmadan rahatlıkla açabilirsiniz. Zor yol ise halka açık sunucularda oyalanmak. Korkmayın, bunun içinde birkaç iyi önerimiz var. Achivement isimlerine göz atmanız ve bunları açabileceğiniz olası durumları aklınızda bulundurmanız size oldukça yardımcı olacaktır. Örneğin takımınızda Medic yok ve Öedic çağrıları duyuyorsunuz, bu durum "Play Doctor" achivement'ına tamamen uyuyor. Tek yapmanız gereken Medic olup takım arkadaşlarınızı iyileştirmeye başlamanız çoğu oyuncunun yapmakta zorlandığı bir Achivement'ı hafızanız sayesinde tamamladınız bile.



SNIPER VE ENGİNAR POZİSYONLARI





Aslında TF2 gibi oynadıkça öğrenilecek bir oyunda belirli noktaları göstermenin çok manası yok. Ama öyle yerler var ki, en acemi oyuncuları bile frag canavarlarına dönüştürebiliyor. Team Fortress 2'yi oynadıkça ve ilerledikçe zaten kendi noktalarınızı bulacaksınız. O zamana kadar bizim noktalarımızı kullanmanızda sakınca görmüyoruz. Engineer'lar için seçilen alanın kendine koruma sağlayabilmesi ve Sentry'nin menzili dışından saldırılara kapalı olması çok önemli. Keskin nişancılar ise alışılageldik noktalar yerine oyunun akışına göre takımın arkasına geçerek arkadaşlarına destek olmalıdırlar.

DUSTBOWL

Bu gördüğünüz nokta oldukça klasik bir yer olmasına rağmen iki nedenden dolayı son derece önemlidir. İlki, Sentry kısa mesafeli alanı görebildiği için uzaktan atışlara karşı korumalı olması. İkincisi ise, tam bu noktada bulunan kurşun ve sağlık Spawn'ları sayesinde mühendisimiz noktayı korumak için ekstra destek kazanır. Bu bölgeye Sentry kurmuşsanız özellikle Übercharge kullanarak gelecek düşmanlarınıza ve Pyro'lara dikkat edin. Dustbowl'da noktayı kilitlemek için bu bölgede en az bir Sentry olması zorunludur.

GRANARY

Granary'nin iyi bir kesin nişancı olmadığını söyleyen oyuncular kesinlikle yanılıyorlar. İster takımınız baskın olsun isterseniz de pasif durumda kalın takımınızı önüne alarak çok sayıda düşman indirmeniz mümkün. Birebir kapışmalardan kesinlikle kaçının ama çatışmanın çok gerisinde de kalmamaya çalışın. Burada gösterdiğimiz noktayla defansta takımınıza çok faydalı olabilirsiniz. Rakibiniz son Capture noktasında özellikle Medic desteğiyle Defans hattınızı yarmaya çalışacağı için Medic'leri hızlıca indirmek uzun mesafede Demoman ve Heavy Guy'ları etkisiz bırakacaktır. Sağımızda bulunan duvar sayesinde önümüzden gelecek saldırılara tamamen korumalı olsak da, yukarıdan bakacak Sniper'lar eğilmediniz sürece sizi kolayca indirebilirler.

Bir mucize oldu ve takımınız bastırmaya başladı diyelim. Granary'nin en büyük sorunu tek bir noktaya giden 4-5 yol olması nedeniyle siz taretler ve kafayı yemiş Demoman'lerle uğraşırken 2 Scout'un hızlıca arkadan dolanarak bir anda oyunu bitirebilmeleridir. Bu noktada görev biz mühendislere düşüyor. Granary'de diğer haritalarda olduğu gibi Sentry'nizin başında durmanız veya illaki 3. seviye bir Sentry'ye sahip olmanız gerekmez. Oyun çok hızlı ilerleyeceği için zaten buna vaktiniz de olmayacak. Taretinizi kurduktan hemen sonra elinize Shotgun'ınızı alın ve Scout avına başlayın. Sentry'nizden çok uzaklaşmayın ama fazla hasar almadıkça onarmak için de vakit kaybetmeyin. Bu kutucukta gördüğünüz taret buna güzel bir örnek. "Sürpriz" faktörü pek çok habersiz düşmanı ve özellikle düşük can puanına sahip Scout'u rahatlıkla indirecektir. Engineer olarak düşmanlarınızı taretinize doğru çekmeyi de düşünebilirsiniz.

WELL

Well well... Enginar olarak burada çok düşman öldürmenin yolu beklenmeyecek noktalara Sentry kurmak olacak. Bu sefer hedefimiz haritanın ortasındaki Capture Point. Sağınızda tren vagonu sizi korurken, karşınızdaki platforma çıkıp takım arkadaşlarınızın arkasından dolanmaya çalışan çakal oyuncular sizin için kolay av olacaklar. Bunun dışında kapı yanları, su altı gibi noktalar kolay Frag almak için kesinlikle çok iyi noktalar.

Az önce taretimizi kurduğumuz noktayı hatırlıyorsunuz değil mi? Bu sefer o noktanın tam tersine rakip takımın üssüne bakan noktaya bir keskin nişancı olarak geçiyoruz. Genel olarak rakip Sniper'lar sizi orta binanın üst katında arayacağı için bu nokta her zaman daha iyidir. Eğer bu noktayı tutmaya karar verdiyseniz aklınızda olması gereken en önemli detay takım arkadaşlarınızın baktığınız bölgeye düşmanların geçmesini izin vermeyecek şekilde tutuyor olması olacak.





OYUNBOZAN

KENDİNİZİ KANDIRMAK İÇİN: "ÜÇGEN, KARE, İLERİ, İLERİ, ÖPÜCÜK" YAPIN



PC

LEGO INDIANA JONES

Aşağıdaki hileleri Barnett kolejinde Math(ematik) sınıfındaki karatahtaya yazarak aktifleştirebilirsiniz.

Barranca: 04EM94
Belloq (çöl): CHN3YU
Belloq (orman): TDR 197
Belloq(rahip): VEO29L
Boxer: 8246RB
İngiliz polis: VJ5TI9
İngiliz tabur: DJ5I2W
İngiliz tabur komutanı: B73EUA
Hazine X6: V84RYS
Daha hızlı kazmak: 378RS6
Daha hızlı inşa etmek: V83SLO
Gizli karakterler: 3X44AA
Süper tokat: 0P1TA5
Süper çığlık: VN3R7S
Düşmanları etkisizleştirme: VKRNS9
Hazine mıknatısı: H86LA2
NOT: Hileler Playstation2, Playstation3 ve XBOX360için de geçerlidir...

GRID

Hileleri, Options'tan Bonus Codes altındaki Enter Code'a girmeniz gerekmektedir.

Pagani Zonda Micromania: M38572343
BMW 320si Gamestation: G29782655
Aston Martin DBR9 Play.com: P47203845
Tüm güçlü araçlar: MUS59279
Tüm Drift araçları: TUN58396
Buchbinder Emotional Engineering BMW 320si: F93857372
Tüm Tuner araçlarını açar: TUN58396
NOT: Hileler Playstation3 ve XBOX360için de geçerlidir...

MASS EFFECT

Konsolu açabilmek için Documents > BioWare > Mass Effect > Config'e gidin. Orada BIOInput'u Notepad ile açın. [Engine.Console] satırını bulun ve **ConsoleKey=Tilde** yi ekleyin. Kaydedip oyuna geri dönün. Artık oyun içinde Tilde ile **(~)** konsolu açıp hileleri girebilirsiniz.

Herşeyi verir (armor hariç): giveall
işareti yerine Talent puanı verebilirsiniz: givetalentpoints
Duvarlardan geçer: ghost
Uçmak: fly
Yürüme moduna geçmek: walk
yerine Paragon puanı yazabilirsiniz: setparagon
yerine Renegade puanı yazabilirsiniz: setrenegade
yerine XP puanı yazabilirsiniz: givexp
Tüm armor'ları verir: GiveAllArmor
Tür silahları ve armor mod'larını verir: GiveAllXMods
Crosshair'ı doğrulttuğunuz yere teleport: teleport
Inventory'nize 999 Medigel koyar: InitSalvage 999
Süper armor verir: givesuperarmor
Süper Gun verir: givesupergun

THE INCREDIBLE HULK

Abomination skin'i için: Abomination'ı yenin.
Gri Hulk: 10.000 eşya parçalayın.
Klasik Hulk: 5 çizgi-roman kapağını toplayın.
Profesör Hulk: Tüm Jump Challanges'ları bitirin.
Maestro skin'i için: Her komşucivardan bir bina yıkın.
NOT: Hileler Playstation2 için de geçerlidir...

FRETS ON FIRE

Jurgen, parçayı sizin için çalar: Şarkı başlayınca **uptomytempo** yazın.
Otomatik olarak parça bitirilir: Şarkı başlayınca **fastforward** yazın.

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

Oyuna -dev komut satırıyla başlayın. Konsolu açmak için de **Ctrl + Shift + ~** tuşlarına basın. Hileyi yazın ve yine aynı tuşlara basarak konsolu kapatın.

Sisi açar: FOW_Toggle
Sisi kaldırır: FOW_RevealAll
Koca kafa modunu açar: ee_bigheadmode (<0 veya 1>)
Taskbar'ı saklar: taskbar_hide Hide
Taskbar'ı açar: taskbar_show
Statgraph açılır: statgraph()
Oyunun hızını düzenler (10 default'tur): setsimrate(<bir sayı>)

KUNG FU PANDA

Extras > Cheats kısmından hileleri aktifleştirebiliriniz.

Yenilmezlik (Story modunda): Aşağı, Aşağı, Sağ, Yukarı, Sol.
Tüm multiplayer karakterleri: Sol, Aşağı, Sol, Sağ, Aşağı.
Sınırsız Chi: Aşağı, Sağ, Sol, Yukarı, Aşağı.
4 kat daha fazla hasar verir: Yukarı, Aşağı, Yukarı, Sağ, Sol.
Koca kafa modu (Story): Aşağı, Yukarı, Sol, Sağ, Sağ.

PS3

NASCAR 09

EA Sports Extra'dan Cheat Code'a hileyi girebilirsiniz.

Wal-Mart arabaları ve Chicago Pier yarış pistini açar: WALMART EVERYDAY
NOT: Hile, XBOX360için de geçerlidir...



THE BOURNE CONSPIRACY

Ana menüden Cheats, oradan da Select Enter Code yapıp hileleri yazın.
Tüm Assault Rifle susturucularını verir: **whattheymakeyougive**
Shotgun'ı tam otomatik hale getirir: **alwaysanobjective**
NOT: Hileler, XBOX360için de geçerlidir...

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

10 özel S Class event'e ulaşmak için: Tüm A, B ve C Class'ları en az Bronz ile bitirmelisiniz.
Daihatsu OFC-1 açılır: Tüm Class C yarışlarını bitirin.
MBW Concept 1 Series Tii '07 açılır: Tüm Class B yarışlarını bitirin.
Nissan Skyline Coupe açılır: Tüm Class A yarışlarını bitirin.
Nissan GT-R Proto 05 açılır: Tüm Class S yarışlarını bitirin.
Ferrari F2007 açılır: Tüm A, B, C ve S Class yarışları bitirin.

METAL GEAR SOLID 4

Subsistence'ı açmak için: En az 1 ke Metal Gear Online oynamalısınız (maça en az 2 kişi başlamalısınız).
Policenaughts sonu: 4. bölüm Shadow Moses - Nuclear Warhead Storage B2'de Otacon'un lab bilgisayarına 13462 yazın.
Opening – Old L.A. 2040 için: 4. bölüm Shadow Moses - Nuclear Warhead Storage B2'de Otacon'un lab bilgisayarına 78925 yazın.
MGS 4 Love adlı parça: Eğer bir militana veya askere iyileştirici eşya vermelisiniz.
Flowing Destiny: 4. Bölüm Shadow Moses-Canyon. Kanyondan ayrılmadan önce kayalıklı duvarda bu eşyayı saklayan deliği arayın.
Big Boss (Stun hasarı ve Snake'in nişan doğruluk yeteneğini arttırır): Big Boss amblemini edinin.
Beyon the Bounds: 4. bölüm Shadow Moses-Tank Hangar. Gücü düzelttiğinizde.

GRAND THEFT AUTO 4

Silah, sağlık, armor, araç, rampa ve eğlence mekanlarının haritada yerlerini gösterir: oyunun içindeki bilgisayarlardan şunu girin: www.whattheydonotwantyoutoknow.com
Aşağıdaki hileleri Niko'nun cep telefonundan girebilirsiniz. Unutmayın ki hileler görevleri ve achievement'ları etkileyecektir.
Sağlığı, armor'u ve cephaneyi düzeltir: 482-555-0100
Sadece armor'u düzeltir: 362-555-0100
Silah seçebilirsiniz: 486-555-0100
Aranıyor seviyesi düşer: 267-555-0100
Aranıyor seviyesi yükselir: 267-555-0150
Hava değişir: 468-555-0100
Annihilator yaratır: 359-555-0100
Jetmax yaratır: 938-555-0100
NRG-900 yaratır: 625-555-0100
Sanchez yaratır: 625-555-0150
SuperGT yaratır: 227-555-0168
FBI Buffalo yaratır: 227-555-0100
Turismo yaratır: 227-555-0147
Şarkı bilgileri verir: 948-555-0100
Annihilator helikopteri için: 200 Flying Rats öldürün.
NOT: Hileler Playstation3 ve XBOX360için de geçerlidir...

PS2

BULLY

Aşağıdaki hileleri 2. Kol girişinden yapmalısınız yani 2. Gamepad'e ihtiyacınız bulunmakta. Her hile başında L1'e basılı tutmayı unutmayın:
Sınırsız cephane: L1'e basılı tutun ve Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı tuşlarına basın.
Yüklüce para kazanma: L1'e basılı tutun ve Üçgen, Kare, Daire ve X'e basın.
Tüm silahlara sahip olmak: L1'e basılı tutun ve Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı tuşlarına basın.
Tam sağlık: L1'e basılı tutun ve R2, R2, R2'ye basın.

NARUTO: ULTIMATE NINJA 3

Tüm karakterleri açmak: Ana menüden sırasıyla şu tuşlara basın.
1- R1 ve R2'ye basılı tutun; Kare, Üçgen, Kare ve Üçgen tuşlarına basın.
2- L1 ve L2'ye basılı tutun; Sağ, Yukarı, Sağ, Yukarı'ya basın.
3- Aynı anda L3 ve R3'e basın.

XBOX360

SKATE

Best Buy kıyafetlerini açmak için: D-pad Yukarı, D-pad aşağı, D-pad Sol, D-pad Sağ, X, Sağ Bumper, Y, Sol Bumper tuşlarına basın. Career Moduna girin ve kıyafetleri Regs veya Slappy'den satın alın (skate kategorisi altında).
Tüm karakterleri açmak için: Ana menüde LB, LT, RB, Aşağı, Aşağı, X, Y tuşlarına basın.

BIOSHOCK

Oyunda görebileceğiniz 2 son var:
Ending A: Oyunda karşılaştığınız tüm Little Sister'ları kurtarın.
Ending B: Oyunda karşılaştığınız tüm Little Sister'ları kurtarmayın (öldürün kısacası).

SNES

FATAL FURY SPECIAL

Ryo Sakazaki ile dövüşebilmek: Takara logosunun üstüne gelin ve hızla şu hareket kombinasyonlarını hatasız yapın:
Aşağı, Aşağı+ Sağ, Sağ, Aşağı + Sağ, aşağı, Aşağı + Sol, sol, X.

Dell™, Windows Vista® Home Premium ürününü önerir



Görün artık!

Yeni Dell Inspiron 1520, 1791 MB'a çıkan grafik belleği, 1440*900 çözünürlüklü parlak ekranı ile hem filmlerde tüm detayları gösterir, hem de fotoğraf ve resimlerinizin daha mükemmel görünmesini sağlar. 6 MB önbellekli işlemcisi ve 4 GB'lık sistem belleği ile onunla çok daha hızlı çalışabileceğinizi söylememize gerek yok sanırım.





INSPIRON 1520

- Intel® Centrino® İşlemci Teknolojisi
- Intel® Core™ 2 Duo T9300 (2.5 Ghz 6MB L2 Cache İşlemci)
- Intel® Crestline-PM 965 Yonga Seti
- nVidia® GeForce 8600M GT Ekran kartı 256MB (Maks. 1791MB)
- 15.4" WXGA (1440*900) LCD Ekran
- Microsoft Windows Vista™ Home Premium
- 4GB Dual Channel DDR2 667Mhz
- 320GB 5400 Rpm SATA Harddisk
- Wifi 802.11 b/g Kablosuz Bağlantı
- 2.0MP Web Kamera / 1.8 Kg.

1699$+KDV





World'e özel peşin fiyatına 12 Worldtaksit WORLD

www.koyuncu.com.tr | Dell™ Türkiye Distribütörü

KOYUNCU

ORGANİZE SANAYİ



AY, MEK

Benim atölyenin yanına bir kameriye yaptırdım. Nasıl güzel oldu anlatamam. İş güç yoksa elde, ustalarla oturuyoruz, tavla okey oynuyoruz. Nasıl da güzel esiyor orası, gölgede yayılıyoruz valla.

Geçen gün de oturduk çifte elimine tavla partisi atıyoruz bütün sanayi. Bizim Güven geldi. Dedim "Vaay Güvencim nasılsın ya, sen gelir miydin buralara? Sergi falan mı var, konser mi veriyorlar hayırdır?" Dedi "Yok Tubek usta yeni bir Mac aldım, gel bi bakalım RAM taktırmak istiyorum buna." Dedim "Mek ne ola ki? Benim bildiğim bir Mek var ona da RAM değil roket takılır, füze takılır, lazer takılır. Onu da biz bilmeyiz bizi aşar, Bandai'ye gidicen, çıkma Gundam parçası oluyor ellerinde ondan taktırırsın ancak." Bütün ustalar yarıldı tabii ama bu anlamadı pek, "Yok yahu Apple Machintosh işte, sen anlarsın bunun dilinden." Dedim "Yok Güvencim ben anlamam, burası Sanayi, oyuncak tamiri yapmıyoruz. Sen şu senin emektar PC'ni getir adam edelim biz, 100fps Crysis atalım güzelinden. Mek bize uymaz, bizi bozar. Cadde'ye bak, Levent'e bak, belki bulursun orda birilerini." Küstü gitti bu da.

Anlamıyorum, anlamayacağım da. Ne adam gibi ayarlarına dalabilirsin, ne parçalarını değiştirirsin, zerre özelleştirme yapamazsın, sonra da "bu bilgisayardan daha kişisel" diye översin. Herkesin Mac'i birdir. Hiç bir Mac'in diğerinden farkını gördünüz mü ömrünüzde?

Bi de hazır konusu açılmışken, biz festival gezip, film, anime falan inceliyor muyuz Sanayi'de? Sayın Ekran Dışı size nerden esti bilgisayar yazmak? Hıh!

TUĞBEK ÖLEK

Organize Sanayi Üretim Alanları

CREATIVE AURVANA DJ

BAŞ AĞRISINA SON - KAAN ALKIN

Son zamanlarda kulaklıklarla başım belada. Uzun süredir kullandığım emektar kulaklığım sizlere ömür. Ofiste elime geçirdiğim kulaklıklar da ya kafamı sıka sıka yıldızlar görmeme neden oluyor ya da 5 dakika içinde kulaklarımı perişan ediyor. Test için gelen Aurvana'yla da çok iyi anlaştığımız söylenemez. Zira kendisinin bir mikrofonu yok.

DJ'ler için tasarlanan ancak oyunculara daha çok hitap edebilecek bir ürün Aurvana çünkü DJ'lerin kullanabileceği çok daha iyi modeller var artık. Bence adam gibi bir mikrofon eklenip, oyunculara yönelik bir ürün olarak piyasaya sürülse çok daha iyi olurmuş.

Aurvana DJ, oldukça şık aynı zamanda sade bir görünüme sahip. Siyah tacı oldukça yumuşak ve başımızı hiç rahatsız etmiyor. Devasa kulaklıklarında kullanılan yastıklar da oldukça konforlu. Kulaklıkların arka bölümüne yerleştirilen, köşeleri yuvarlatılmış metal parçalar ürünün havasını arttırıyor. Kulaklıkları taca bağlayan plastik ayaklarda da aynı renk kullanılmış. Bu ayaklar kulaklığın sağa sola dönmesini de sağlıyor. Böylece ürün kulağımızı tamamen kapatıyor ve başımıza sağlam bir şekilde oturuyor.

Aurvana'nın en çok hoşuma giden özelliğiyse kulaklıkların 180 derece dönebilmesi oldu. Kulaklığınızın tekini tersine çevirip hem çevrenizde olan biteni rahatlıkla duyabiliyorsunuz hem de müzik dinlemeye devam edebiliyorsunuz mesela. Her kulaklıkta olması gereken bir özellik bence. Ofiste her seferinde bana bir şey söylendiğinde, müziği durdur, kulaklığı çıkart, konuşma bitene kadar manasız bir şekilde ensende tut, hoş olmuyordu.

Ses yalıtımı konusunda da başarılı olan ürünle, müzik dinlerken ya da oyun oynarken dışarıdan gelen sesler tarafından kolay kolay rahatsız edilemiyorsunuz. Bas ve tiz ayrımını da başarılı bir şekilde yapan Aurvana DJ, 40mm neodmıyum sürücüleriyle sesi temiz ve direkt bir şekilde kulağa iletiyor. Ürünün esnek ve hoş helezon kablosu 1.4 metre boyunda. 3 metreye kadar esneyebilen kablo hem hareket alanımızı geniş tutuyor, hem de toplandığında daha az yer kaplıyor.

Bu başarılı kulaklığın oyunculara yönelik olarak düşünülmemiş olması üzücü. Bu elbette alıp kullanamayacağımız anlamına gelmiyor. Tek derdimiz Aurvana'nın yanında kullanabileceğimiz bir mikrofon bulmak.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 2
Artılar: Konforlu, Ses kalitesi yüksek
Eksiler: Mikrofon yok, 385g, Oyuncular için fiyatı yüksek
Üretim: Creative tr.creative.com
İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr, Multimedya www.multimedya.com, Kont www.kont.com.tr
Fiyatı: 95 $ + KDV

COOLER MASTER SILENT PRO M

HEM SERİN HEM GÜÇLÜ - KAAN ALKIN

Cooler Master sessizce ve serin serin sistemimizin gücüne güç katmaya geliyor. Kasaları ve soğutucularıyla uzun zaman önce gönlümü fetheden firma güç kaynaklarıyla da aynı başarıyı gösterecek gibi duruyor.

Organize Sanayi'nin soğutma atölyesini 500, 600 ve 700W modelleriyle ziyaret eden Silent Pro M serisi, ürünlerin şık kutularıyla bile kalitesini belli ediyor. Ürünün üstünde sadece 2 adet sabit güç çıkışı bulunuyor. Anakartı beslediğimiz bu çıkışlar dışındaki tüm güç bağlantıları modüler. Ürünle birlikte gelen kablolardan ihtiyacımız olanları güç kaynağımızla birlikte kullanabiliyoruz. Böylece kasamızda, ihtiyacımızı aşan bir kablo kalabalığı da çıkmamış oluyor. Ürünün çevresi silikonla kaplı. Ses yalıtımına katkısı yanında, benim gibi çok sök tak yapan kullanıcılar için ürün biraz daha güvenli bir hale gelmiş (hayır çarpılmıyorum da, çok vuruyorum/kesiyorum kendimi). 135mm dev fanı şaşırtıcı şekilde sessiz ve alüminyum soğutucularıyla birlikte güç kaynağının hiçbir ısınma sorunuyla karşılaşmamasını garanti ediyor.

Overclock insanlarını da düşünen Cooler Master, hareket alanını ve olasılıkları arttırmak adına güç kablo bağlantı noktalarını biraz bol tutmuş. Bu yüzden ürünün tüm çıkışlarının toplamı, ürünün üretebildiği enerjiden fazlasına denk geliyor. Firma bu konuda kullanıcısını uyarıyor. Tek bir bağlantı kablosu üstündeki tüm girişleri aynı anda kullanmamamız gerektiğini belirtiyor. Dünyada sınırlı sayıda ürünün sahip olduğu 80 Plus kalite etiketini gönül rahatlığıyla ürününe yapıştıran Cooler Master, daha önce incelediğimiz ve Editörün Seçimi ödülünü verdiğimiz High Power, X-Spice gibi kaliteli ürünlere iyi bir alternatif.

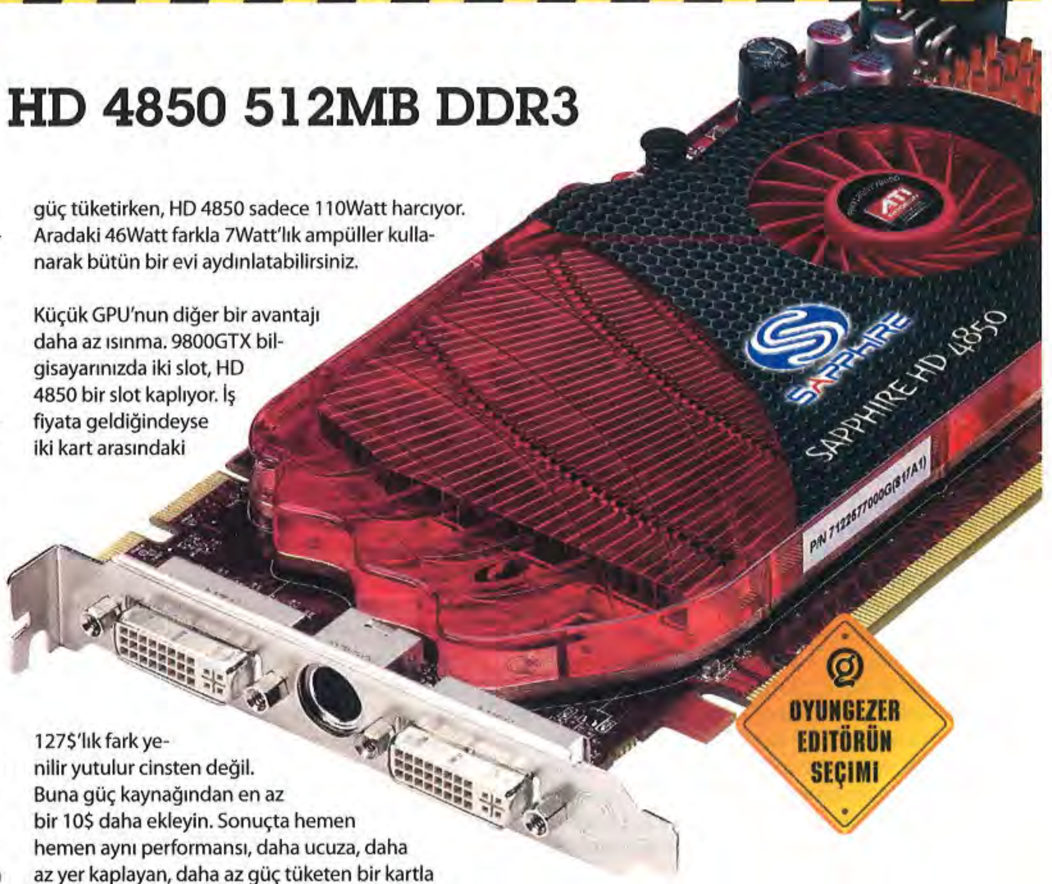
İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Sessiz, Güçlü, Modüler, Kaliteli
Eksiler: Yok
Üretim: Cooler Master www.coolermaster.com
İthalat: Segment www.segment.com.tr, Metro www.metroelektronik.com.tr
Fiyatı: Silent Pro M700 96,50 €+KDV
Silent Pro M600 84€+KDV, Silent Pro M500 74 €+KDV



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Sapphire HD 4850 512MB DDR3

KRAL ÖLDÜ!!! - TUĞBEK ÖLEK



ATI o kadar uzun süredir büyük vaatlerle gelip, düşük performans skorlarıyla ayrılıyordu ki karşımızdan, yeni 4800 serisi Radeon'ların lansmanına çağırıldığımda azıcık olsun heyecanlanmamıştım. 2900 ve 3800'lerde yaşanan facialar ATI'a olan bütün güvenimi kırmıştı açıkçası. Yarısı yolda geçen iki günlük yorucu ve sıkıcı bir İspanya seyahatinin arından, eve boş vaatler ve o vaatlerin yanına bile yanaşamayan vasat bir kart ile döndüğümden şüphem yoktu. ATI muhteşem bir tasarım yapmıştı, yepyeni mimari mükemmel bir performans veriyordu, fiyatı düşük ve güç tüketimi harikaydı, bıdı bıdı bıdı... Hep aynı teraneyi okuyup durmuyor muydu ATI iki senedir?

Sonra ATI'ın bu kartını alıp ilk Crysis testlerini döndürmeye başladık. Daha birkaç gün önce GeForce 9800 GTX ve GX2 geçmişti bu test sisteminden. Skorları elime alıp ATI'ın bu orta seviye kartının, Nvidia'nın canavarları karşısında nasıl da ezildiğine bakayım dedim. Tabloya şöyle bir göz gezdirdikten sonra Kaan'a dönüp "Biz mi testi yanlış yaptık, yoksa bu kart 9800 GTX'e çakıyor mu?" diye sordum. Sıfırdan bir daha yaptık testleri. Hata yoktu, ATI'ın 239$'lık kartı Nvidia'nın 366$'lık kartını Crysis'te dize getirmişti. Suçluluk ve şaşkınlık birbirine karışmıştı. Bu sefer yalan söylemiyordu ATI, gerçekten de gelmiş geçmiş en başarılı GPU ile karşımızdaydı.

10 ÇEKİRDEK 800 İŞLEMCİ

Bu yeni GPU'nun ilginç özelliklerinden biri 10 SIMD çekirdeğine sahip olması. Her biri kendi L1 önbelleğine ve dört doku kaplama ünitesine sahip olan bu çekirdeklerin içinde 80'er stream işlemci bulunuyor. Yani 4800'ler toplam 800 stream işlemcisine ve 40 doku kaplama ünitesine sahip. GeForce 9800'lerde ise sadece 128 stream işlemcisi var. ATI daha önce 3800 serisinde de 320 stream işlemcisi kullanarak bu stratejiyi izlemiş ama mimarinin genelindeki hatalar yüzünden performansı düşük kalmıştı.

Radeon HD 4850'yi gelmiş geçmiş en iyi GPU ilan ediyorsak bunun tek bir sebebi var: VERİMLİLİK. Bunu anlatabilmek için performans farkları birbirine yakın olan GeFroce 9800 GTX ile HD 4850'yi madde madde karşılaştıralım. HD 4850 altı kat fazla stream işlemcisine sahip olsa da transistör sayısı sadece %36 daha fazla. Ama ATI GPU'larını 55nm teknolojisiyle üretirken, Nvidia halen 65nm teknolojisini kullanıyor. Bu yüzden HD 4850'nin GPU'su %24 daha küçük. Bu yüzden 9800 GTX 156Watt güç tüketirken, HD 4850 sadece 110Watt harcıyor. Aradaki 46Watt farkla 7Watt'lık ampüller kullanarak bütün bir evi aydınlatabilirsiniz.

Küçük GPU'nun diğer bir avantajı daha az ısınma. 9800GTX bilgisayarınızda iki slot, HD 4850 bir slot kaplıyor. İş fiyata geldiğindeyse iki kart arasındaki 127$'lık fark yenilir yutulur cinsten değil. Buna güç kaynağından en az bir 10$ daha ekleyin. Sonuçta hemen hemen aynı performansı, daha ucuza, daha az yer kaplayan, daha az güç tüketen bir kartla alabiliyorsunuz. İşte verimlilikten kastımız da bu.

ESKİSİNDEN %50 HIZLI

ATI'ın bu kart ile başardığı gerçekten büyük bir atılım. Bir önceki seriden HD 3850 ile arasında testler genelinde %50'den fazla fark var, bu fark zaman zaman %90'ı buluyor. Radeon 9800 GTX'iyse ya geçiyor ya da onunla başabaş skor veriyor. Radeon HD 4850'nin zayıf olduğu tek test Unreal Tournament 3. Ancak testlerin geneline bakınca, kartın bu oyunla ilgili bir derdi olduğu açık. Muhtemelen ileride bir yamayla veya yeni sürücülerle düzelecektir.

Radeon HD 4850'nin performansından bu kadar memnun kalınca iki tanesini bir arada kullanıp Crossfire yapmayı denedik. Ancak kartın Crossfire performansı çok da başarılı değildi. Genelde %15 ila %40 arasında bir performans artışı aldık ve açıkçası GeForce 9800 GX2'den daha parlak gözükmedi bize. 22" ve üzeri bir monitör kullanmıyorsanız Crossfire'ın çok büyük faydası olmayacaktır.

Radeon HD 4850 kesinlikle şu an için ilk tercih edilmesi gereken ekran kartı. Her oyunu oynatabilecek güçte ve hem fiyatı hem de özellikleri hepimizin yüzünü güldürüyor. Gelecek ay bu kartın bir üst modeli olan HD 4870 de piyasada olacak. Aynı GPU'yu daha yüksek saat hızlarında çalıştıran HD 4870 de kardeşi gibi 512MB belleğe sahip. Ancak HD 4850'de DDR3 kullanılırken HD 4870'de DDR5 kullanılmış. İçimden bir ses bizi bu kadar etkilemeyecek diyor ama yine de rekabetin üst seviyede de kızışması hoşuma gider. Evet artık rekabet var. Yıllardır sadece Nvidia'nın hükümdarlığı vardı ve kral nereye isterse oraya gidiyordu ekran kartı piyasası. Ama ATI beklenmedik bir hamleyle oyunu bozdu ve kral öldü. Artık kral yok, rekabet var.



TEST	ÇÖZÜNÜRLÜK	RADEON HD 3850*	RADEON HD 4850	RADEON HD 4850 CROSSFIRE	ASUS EN9800GTX
CRYSIS	1024x768	16.25	29.37	33.2	27.4
	1440x900	12.9	19.9	27.97	18.46
UNREAL TOURNAMENT 3	1024x768	108.71	103.49	175.83	162.11
	1440x900	80.61	89.57	128.89	115.51
CALL OF DUTY 4	1024x768	61.6	84.7	84.3	84.4
	1440x768	43.8	81.9	84.2	83
COMPANY OF HEROES	1024x768	42.1	55.6	58	56.6
	1440x768	29.7	49.9	58.1	43.8
WORLD IN CONFLICT	1024x768	19	41	38	44
	1440x768	13	34	40	33

* Radeon HD 3850 testinde oyun versiyonları farklıdır.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★

Fiyat: 5 ★★★★★

Artılar: Yüksek performans, Düşük güç, Tek slot

Eksiler: Crossfire performansı o kadar da etkileyici değil

Üretim: Sapphire www.sapphiretech.com

İthalat: Arena www.arena.com.tr, Datagate www.datagate.com.tr, Penta www.penta.com.tr

Fiyat: 239$ +KDV

Logitech QuickCam Pro 9000

KALİTELİ VE EĞLENCELİ - KAAN ALKIN

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Daha önceden görmüş denemiş olsanız da, hatta bu konuda çok daha başarılı örneklerle karşılaşmışsanız bile bazen bir ürünle birlikte gelen küçük bir yazılım sizi çok mutlu edebiliyor. İşi gücü bir yana bıraktıran, herkesi başınıza toplayan QuickCam yazılımı da bunlardan biri. Kendisi Logitech QuickCam Pro 9000 webcam'iyle birlikte geliyor.

Kamerayı sonra anlatacağım, önce size yazılımdan bahsetmek istiyorum. Quickcam yazılımını kullanarak görüntümüz üstünde oynamalar yapabiliyoruz. Bu değişiklikler, eş zamanlı olarak kullandığımız iletişim programını da etkiliyor. Çılgın aynaların karşısındaymışız gibi tipimizi bozabiliyor, belli filtreler kullanarak görüntünün tamamını değiştirebiliyoruz. En basitinden, kafamıza saplanmış bir ok ya da kelimizi örten bir peruk efekti çakarak dakikalarca kendimize bakıp bakıp gülebiliyoruz. Avatarları kullanarak, ekranda kendinizi bir uzaylı ya da Geroge Washington olarak görmeniz de mümkün. Yüz mimiklerinizi yakalayıp bu avatarlara uygulayan yazılımın kullanımı son derece kolay. Ayrıca Logitech'in sitesinden pek çok efekt, avatar ve aksesuarı ücretsiz olarak edinebiliyorsunuz.

Ürünle birlikte gelen yazılım ayrıca kameramızla 8 Megapiksele kadar video kaydı yapmamıza ve fotoğraf çekmemize imkan veriyor. Yahoo, MSN, Skype gibi iletişim programlarıyla tamamen uyumlu olan ürün, HD kalitesinde (960x720 piksel) görüşmelere de imkân veriyor.

QuickCam Pro 9000'in yazılımında saatler harcarken ne mutlu ki kameranın özelliklerine göz atmaya da vakit bulabildik. Öncelikle ürünün oldukça akrobatik olduğunu söylemeliyim. Hareketli ayakları sayesinde masanın üstünde, eğimli yüzeylerde gayet rahatlıkla durabiliyor. Ayrıca ayaklarını klips gibi kullanıp her tür monitörümün üstüne de rahatlıkla yerleştirebildim.

Kameranın kendisi aslında 2 Megapiksel ama yazılım desteğiyle 8 Megapiksele ulaşıyor. Dünyanın en önde gelen lens üreticilerinden olan Carl ZEISS lensini kullanan QuickCam Pro 9000'in görüntü kalitesi bu sayede oldukça iyi ve performansı yüksek. RightLight 2 teknolojisine sahip kameramız loş ve karanlık ortamlarda dahi oldukça iyi görüntü alıyor. Autofocus özelliği sayesinde uzak mesafelerde gayet net görüntü almak mümkün ve odaklama oldukça hızlı.



İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 2
Artılar: Kaliteli lens, Yüksek çözünürlük, Harika yazılım
Eksiler: Çok yüksek fiyat
Üretim: Logitech www.logitech.com
İthalat: Logosoft www.logosoft.com, Mersa www.mersasistem.com.tr, Penta www.penta.com.tr
Fiyatı: 133 $ + KDV

Bu şahane web kamerasının fiyat etiketiyle bakışırken hem beraberinde gelen yazılımları, hem Carl ZEISS lensini, hem de yüksek kalite ve performansını değerlendirmeye alın. Belki bu üç haneli fiyatın yüreğinize inmemesine yardımı dokunur.

Nova Gaming Mouse Pad

HASSAS VE TUTKULU - KAAN ALKIN

Nova, 1993 yılından beri mousepad üretmeye devam ediyor. Eski serilerini yenilerken, ürün yelpazesini de genişleten Nova, donanımlarına fazlasıyla önem veren tutkulu oyungezerlerin dikkatini de kaçınılmaz olarak çekiyor.

Baştan uyarıyorum. "Mousepad'e para mı verilir? Ben ne olsa kullanırım" diyorsanız, ya okumaktan sıkılacaksınız ya da fikriniz tümden değişecek. Çünkü mousepad'ler masayla fare arasında tampon bölge oluşturup kir tutmaktan çok daha fazla işleve sahiptir. Fare teknolojileri geliştikçe mousepad'in de biraz gelişmesi gerekiyor haliyle. Çünkü her fare her yüzeyde doğru düzgün çalışmayabiliyor. Örneğin 4000dpi'lık Razer Lachesis'imi eski mousepad'imle randımanlı kullanamıyorum. İmleç saçmalayabildiği gibi, zaman zaman hepten durup hayatını gözden geçirmeye karar verdiği de oluyor.

İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Hassas, Masa üstüne sabitleniyor, 2 yıl garanti
Eksiler: Master çevresinde çerçeve olmayışı bileğinizi rahatsız edebiliyor
Üretim: Nova www.esportnova.com
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: Winner 3: 25 $+KDV, Killer 2: 35 $+KDV, Master: 45 $+KDV

Nova ürünlerinde kendi geliştirdiği ve adı "bi-material" olarak geçen bir malzeme kullanıyor. Micro-mirror teknolojisi kullanılarak hassasiyeti arttırılan ürünler, 8000dpi gibi yüksek tarama değerlerinde bile sorunsuzca iş görüyor. Micro-mirror, aslında oldukça basit bir sistem. Ürünün yüzeyine rastgele yerleştirilen 0,4mm aralıklı kristal piramitler, ürünün hassasiyetini arttırıyor ve farenin yüzeyi çok daha iyi algılamasını sağlıyor. Kaygan yüzeyde fare rahatlıkla hareket ediyor. Bu ay incelediğimiz WINNER 3, KILLER 2 ve MASTER modelleri arasında teknoloji olarak bir fark bulunmuyor. MASTER diğerlerine göre oldukça iri ve çevresinde firmanın Alerting Frame adını verdiği çerçeve bulunmuyor. Alerting Frame, mousepad'in sonuna geldiğimizi hissetmemizi sağlamak için belirlenmiş bir sınır. Alerting-Frame'li ürünlerin kenarları da biraz daha yumuşak ve yuvarlak olduğundan bileklerinizi de acıtmıyor.

Nova'ların altındaki özel malzeme sayesinde mousepad'iniz yerleştirdiğiniz yüzeye vantuz gibi tutunuyor. Yani siz çalışırken ya da oyun oynarken kayması söz konusu değil. Renk yelpazesini kırmızı, siyah ve beyaz olarak belirleyen Nova ürünleri oldukça da şık.



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Tabii ki sıradan mousepad'lere nazaran Nova'lar daha pahalı ama diğer üst seviye markalarla kıyaslandığında hiç de fena değiller. Boyut olarak daha ufak olan WINNER 3 ve KILLER 2 modelleri, masası üstünde alanı dar olan oyuncular için ideal. MASTER'sa hem yer hem de bütçe sorunu olmayan oyuncular için birebir. Fare hassasiyetini yüksek kullanıyorsanız ilk iki model işinizi fazlasıyla görecektir.

Samsung SyncMaster 2243BW

KONTRAST HER ŞEY DEMEK DEĞİLMİŞ - KAAN ALKIN

Samsung 2243BW ile 22" ailesini genişletmeye devam ediyor ve biz de önceki ay incelediğimiz kristal tasarımlı (yanarlı dönerli) T220'nin ardından tekrar klasik piyano siyahı Samsung çizgisine geri dönüyoruz. Tasarım alışıldık, Samsung'un yüksek kontrast tutkusu baki.

Syncmaster 2243BW için Samsung'un en iyi modeli diyemeyiz. 5ms tepki süresi kötü olduğundan değil ama dışarıda yine Samsung imzalı 2ms pek çok ürün varken 2243BW biraz yavaş kalıyor. Ancak 8000:1 dinamik kontrast oranı ile T220 dışındaki bütün modellerden daha iyi. Yüksek kontrast sayesinde hem görüntü daha canlı, siyahlar daha siyah, hem de parlak alanlar, gölgeler, kısacası ekrandaki ışık oyunları daha belirgin.

Ergonomi konusunda genel olarak başarılı olan 2243BW, 170 derece dikey, 160 derece görüş açısına sahip. 22" monitörlerde görmeye pek alışmadığımız pivot özelliği de bu modelin ekstralarından. Yani isterseniz monitörü çevirip dikine kullanabiliyorsunuz. 2243BW'nin en çok hoşuma giden özelliklerinden biri, ekranın yüksekliğini istediğimiz gibi ayarlamamıza imkan veren ayağı oldu. Ekranı iyice yukarı kaldırıp, azıcık aşağı doğru eğip sonra da koltukta azıcık aşağı kayıp film izleyebilmek hoştu benim için.

Diğer Samsung modellerinden farklı olarak 2243BW'nin oldukça ince ve sade bir çerçevesi var. Piyano siyahı kaplaması çok zarif duruyor ve bize sorarsanız yeni T serisinin kristal tasarımından çok daha güzel. Menü tuşları ekranın sağ alt bölümünde çerçevenin üzerine dokunmatik olarak yerleştirilmiş, böylece tasarımın zerafeti bozulmamış. Ancak çoğu dokunmatik tuş gibi bunların da kullanımı pek rahat değil. Zaman zaman verdiğiniz komutları algılanmakta zorlanmaları bir yana, zorlukla seçilen isimleri nedeniyle iyice alışana kadar yanlış düğmelere basacağınız kesin. Ürünün HDMI girişi var ama VGA ve DVI bağlantılarını kullanıyor ve 1680x1050 çözünürlüğe kadar destekliyor. Magic Bright 3'e sahip Samsung 2243BW, önceden hazırlanmış 7 ayrı ayara (oyun, video vb) sahip.

Piyasadaki en iyi 22" monitör değil belki ama tepki süresinin 2ms yerine 5ms olmasını yüksek kontrast oranıyla kapatabilir 2243BW. Üstelik diğer modellerden daha iyi bir tasarıma ve pivot özelliğine sahip. Ancak ondan daha ucuza şu an yüksek Gamut'lu 226CW'yi alabiliyoruz ki bence daha iyi bir tercih olacaktır. Yine de unutmamak lazım ki piyasaya yeni giren bir ürün bu (ilk olarak biz inceliyoruz), bu yüzden bir iki ay içinde fiyatı 40-50$ kadar düşecektir. O zaman almaya değer bir alternatif haline gelir.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: Sade tasarım, Renk kalitesi
Eksiler: Ayar tuşları hemen hiç belli olmuyor
Üretim: Samsung www.samsung.com.tr
İthalat: Kont www.kont.com.tr, Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Fiyatı: 384 $ + KDV

Ekran	22"
Kontrast	8000:1
Tepki Süresi	5ms
Görüş açısı	Yatay 170 / Dikey 160 Derece
Renk	16.7 Milyon
Bağlantı	VGA - DVI
Enereji Tüketimi	45 W
Bekleme modu	1 W'tan az
Ağırlık	6,35 Kg



Firefox 3 fırtınası

Gönüllerin fatihi, açık kaynak kodunun yılmaz savaşçısı, Microsoft'un baş ağrısı Mozilla bu ay en sevdiğimiz internet gezgini Firefox'un yeni versiyonunu piyasaya sundu. Bu yeni sürüm ile performansın yanı sıra programın özellikleri de bir hayli gelişiyor. Yeni Firefox'un en çok konuşulan özelliği daha az sistem harcayarak daha hızlı internet gezilerine olanak tanıması. En çok göz ardı edilen özelliği ise yer imlemekten, gezdiğiniz sitelerin geçmişine, adres girmekten, şifre saklamaya kadar internette gezinme işini ne kadar pratikleştirdiği. Ayrıca yeni Firefox pek çok ek güvenlik özelliği ile geliyor ama elbette her güvenlik koruması birileri bir açığını yakalayana kadar anlamlı.



Oyungezer Test Sistemi

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

İşlemci:	Intel Core 2 Duo 7300, Intel Core 2 Duo 8400, Intel Core 2 Quad Extreme 9650
Anakart:	Asus Maximus Formula Special Edition, Asus Formula Rampage, Asus P5Q
Ekran kartı:	Asus EN9800GX2 1GB
DVD Sürücü:	Samsung Writemaster DVD-RW x 20
Sabit Sürücü:	Samsung 320 GB SATAII x 6 (HD321KJ)
Bellek:	OCZ Reaper HPC PC2 8500 2 GB DDR2 kit, OCZ ReaperX 4 GB kit DDR2 kit
CPU Soğutucu:	OCZ Vendetta CPU Cooler
Güç Kaynağı:	High Power 1000 Watt
Ağırlık	6,35 Kg

ASUS Rock Solid · Heart Touching — SAMSUNG — OCZ Technology — intel Core 2 Extreme

iPhone'da Oyun

PSP'YE CİDDİ BİR RAKİP Mİ GELİYOR? - ALPAY ÖZBAY



Cep telefonunda oyun oynamak kimileri için sıkıcıyken, kimilerinin de elinden düşmüyor. Bu oyunlar genellikle basit, iki boyutlu, detaysız ve efektsiz grafiklere sahip. Oyunun yönetimi de telefonun küçük tuşları ile çok kolay değil. Bu olumsuz yönleri nedeniyle "kim cep telefonunda oyun oynar?" diye düşünenlere, parası ödenerek indirilip oynanan milyonlarca oyunla cevap verebiliriz. Gerçi oyuncuların pek çoğu telefonlarında oyun oynamaktansa PSP ve DS gibi mobil oyun platformlarını tercih ediyor ama yine de cep telefonu için satılan oyunların sayısı, PSP ve DS'e göre kat be kat fazla.

Cep telefonu ve mobil konsollarda durum böyleyken, Apple şu ana dek söylediğimiz her şeyi değiştiriyor. Çünkü yeni iPhone, cep telefonunda oyun oynamak hakkında bildiğimiz tüm olumsuzlukları kaldırdığı gibi normal bilgisayarlarda sahip olmadığımız yeni açılımlar getiriyor. Yüksek bir olasılıkla iPhone satışlarındaki yüksek başarı, diğer cep telefonu üreticilerini de bu yönde hareketlendirecek. İki üç yıl içerisinde cep telefonlarımızda, bugün bilgisayarlarımızda oynadığımız oyunları benzer bir görsel zerafet ile oynayabileceğiz.

TAM İŞLETİM SİSTEMİ, TAM OYUN

iPhone oyunlara yönelik bir çok yenilik sunuyor. Bunların başında, telefonun üzerinde tam teşekküllü bir MacOS X işletim sisteminin çalışıyor olması var. Özellikleri kısıtlanmış, işlevlerinden ödün verilmiş bir sürüm değil, dört başı mamur masaüstü Apple'larda çalışan MacOS X bu. Oyun perspekifinden yaklaştığımızda ses ve grafikler için en gelişmiş standartlar OpenAL ve OpenGL, iPhone üzerinde tam olarak desteklenmekte. Quake serisinde kullanıldığı için oyun dünyasında çok iyi bilinen, hem PC hem de Mac'lerde kullanılan bu iki API, oyunlarla grafik ve ses donanımının iletişim kurmasını sağlıyor.



Oyun açısından iPhone'u diğerlerinden ayıran birincil fark gerçek OpenAL ve OpenGL desteği. Bu iki API, geliştiriciler tarafından yakından tanınıyor. Bu yüzden zorlanmadan kompleks oyunlar tasarlayabilirler iPhone için. Ayrıca bugüne dek OpenGL ile geliştirilmiş Call of Duty, Baldur's Gate, Jedi Academy, Homeworld 2, Quake 3 gibi oyunlar, iPhone'a göre yeniden düzenlenebilir kolayca. World of Warcraft'ın iPhone'da yayınlandığı gün pek çok oyuncu için hayatın bitimi anlamına gelecektir.

Diğer taraftan tüm bunların yapılabilmesi için de ciddi grafik ve işlemci gücü gerekiyor. iPhone bu gücü 133 gramlık bir cihaza fazlasıyla sığdırmış. Ayrıca grafik ve video uygulamalarında rakiplerinden en az on yıl ileride olan Apple'ın kendi Quartz ve Core Animation kabiliyetleri de tamamıyla iPhone üzerinden desteklenmekte.

HAREKET ALGILAYICI

iPhone'u diğer cep telefonlarından ayıran başka yenilikler de var. Üç boyutlu hareketi algılayan, "accelerometer" adı verilen hareket sensörleri mesela. Bu bileşenler, telefonla sağa sola ve yukarı aşağı yaptığınız hareketi algılayıp oyun içerisinde bir kontrol olarak kullanabiliyor. Örneğin araba sürdüğünüz bir oyunda, direksiyonu çevirmek için ok tuşu kullanmak yerine telefonu çeviriyorsunuz. Wii'den bildiğimiz bu konsepti telefonda kullanmak oyunların kontrolüne olağanüstü bir zenginlik katıyor.

Bir yenilik de Apple'ın dokunmatik ekranlarda yapılabilenleri oldukça geliştirdiği "Touch" arayüzü. Apple Touch sistemi, klasik dokunmatik sistemlerdeki gibi sadece oyundaki belirli nesnelere dokunmanızı sağlamıyor. Bunun ötesinde sizi yepyeni bir kullanıcı arayüzü ve dokunmatik kabiliyetlerle tanıştırıyor. Örneğin ekranı sağa doğru ilerletmek için parmağınızı ekran üzerinde sanki bir kağıdı çekiyor gibi sürtmeniz, iki parmağınızla dokunup farklı yönlere açtığınızda o bölgedeki resmin büyümesi gibi ilk önce garip gelen ama oyunu kontrol etmede son derece faydalı olan kabiliyetlere sahip oluyorsunuz.

PSP'DEN İKİ KAT FAZLA PİKSEL

iPhone'un parlak 3.5" ekranı, 480x320 çözünürlüğü destekliyor. Cep telefonunu tuttuğunuz şekle göre ekran yatay veya dikey olabiliyor. Üstelik oyun içerisinde dahi cep telefonunu dikeyden yataya çevirdiğinizde bunu otomatik algılayıp kendisi ekranı uygun hale getiriyor. iPhone'un diğer tüm üstün özellikleri için www.apple.com/iphone adresine bakabilirsiniz. Dikkat edin, eğer sitede on dakikadan fazla kalırsanız bir tane satın almak isteğinizi durduramayabilirsiniz.

Gelelim iPhone üzerinde oyunları nereden bulacağımız konusuna. İnternet üzerinde şimdiden binlerce bedelsiz basit oyun bulunuyor. Bunun yanında Apple kendisi daha gelişmiş oyunları satmaya başladı. İlk çıkan oyunlardan MonkeyBall'a bakınca iPhone'un grafik olarak çok iyi olduğunu görebiliriz. Ayrıca iPhone için Quake 3 geliştirme aşamasında. Şimdilik çok oyun yok ama seneye iPhone oyunları incelemeye başlarsak şaşmayın.



ASUS EN9800GX2 TOP ve EN9800GTX

ASUS EN9800 GEÇİT TÖRENİ - KAAN ALKIN

Nvidia'nın en son bombalarından GeForce 9800GX2 ve 9800GTX sonunda Organize Sanayi'nin yolunu bulabildi. Biz de bu çok pahalı ve bol silikonlu kartlara elimizden gelen her türlü eziyeti yaptık. Ancak her iki kart da öylesine güçlü ki ne kadar terletebildiğimiz tartışılır. Özellikle GX2 bizden "Donanım dünyasının en hızlı tostu" ünvanını almayı başardı. Bu karta tost diyoruz çünkü iki adet GeForce 8800 GTS'i üst üste basıp bu kartı elde etmişler. Hatırlarsanız ATI, Radeon 3870 X2'de bir karta iki GPU koymuştu. NVIDIA bununla uğraşmayıp iki kartı SLI bağlamakla yetinmiş.

ORGANİZE SANAYİDE BİR TOP MODEL!

GX2'nin birincil özelliği, piyasanın en hızlı ekran kartı olması elbette ama Asus bu kadarıyla yetinmemiş. Organize Sanayi'yi ziyaret eden GX2, Asus'un overclocklu olarak piyasaya sürdüğü TOP modeli. İki kart bir araya gelince devasa ebatlarda olmasını bekliyorsunuz elbette. Ama nasıl olmuşsa, üst seviye diğer GeForce'lardan çok da büyük değil. Hatta GTX ile aynı ebatlarda olduğunu söyleyebiliriz.

EN9800GTX üzerinde de bir benzeri bulunan şık soğutucu, ekran kartının tamamını kaplarken hem daha etkili bir soğutma sunuyor hem de tak çıkar işlemleri sırasında ürünün üstündeki parçalara zarar gelmesini engelliyor.

EN9800GX2 TOP'ın güç bağlantıları, fan ve ürünün arka kısmında kalan havalandırma ızgaraları renkli ledlerle ışıklandırılmış. Arka panelde 2 adet DVI ve bir adet HDMI bağlantı noktası yer alıyor. EN9800GTX'in üzerindeyse bir HDMI çıkışı yok, bunun yerine TV-Out bulunuyor.

Standart GX2'lerden %11 daha hızlı olma iddiasındaki GX2 TOP'ın, GPU hızı 670MHz, bellek hızı 2130MHz ve shader hızı 1675GHz (standart GX2'de 600/2000/1500). 512-bit (256x2) veriyolu kullanan ürün, 1GB DDR3 belleğe sahip. Ekstra 70MHz bir GPU için hiç de fena değil elbette. Bu sınırları biraz daha zorlamamız da mümkün, zira GX2'de paralel işlemci sayısı 8800GTS ile aynıyken saat hızları 8800GT seviyesinde. Aynı GPU'yu kullanan EN9800GTX'in çekirdek hızı 675MHz, bellek hızı 2200MHz, shader hızı ise 1688MHz. Bellek veriyolu 256-bit olan kartın üzerinde 512MB bellek bulunuyor. EN9800GTX standart hızlarla geldiği için overclock potansiyelinin daha yüksek olduğunu düşünmek yanlış olmaz.

Performans konusunda GX2'nin bir sorunu yok. Eh, kendisi en önde koştuğu için esas sorunu geriden gelenler yaşıyor. Testimiz sırasında *Crysis* dahil tüm oyunları sorunsuzca en yüksek ayarlarda, çok yüksek kare oranlarıyla oynayabildik. Performans etkileyici olsa da kartın güç tüketimi akıllara ziyan. Neredeyse 200Watt güç çeken GX2, GTX'den 40Watt fazla cereyan yakıyor *(Ananem görse kulaklarımı çekerdi, kapat şunu çok cereyan yakıyor diye =) -TÖ).* Tabii bu kadar güç çekebilmek için EN9800GX2, 6 ve 8 pinlik iki güç bağlantısına ihtiyaç duyuyor. Ancak aynı saat hızlarındaki 8800GT'den iki tane alıp SLI taksak güç tüketimimiz 276Watt'ı bulacaktı. Bu yüzden bu devasa kartı kullanmanın hem daha az yer kapladığı hem de 80Watt kadar az elektrik çektiği için SLI'dan daha mantıklı olduğunu söyleyebiliriz.

GÜÇ! SINIRSIZ GÜÇ!

EN9800GTX, özellikle son paragrafta söylediklerimi düşününce oldukça iyi bir ürün olarak karşımıza çıkıyor. Fiyatı GX2'nin ancak beline kadar gelse de performans konusunda sadece bir karış geride kalıyor. Yakın zamanda 55nm üretilecek olan 9800GTX+ ile hem performansları artacak hem de güç tüketimleri daha da azalacak. Ancak şu an için bile GX2'nin yarı fiyatına olmasına rağmen testlerimizin ortalamasında sadece %24 geride kalması oldukça başarılı. Ancak bu ay incelediğimiz Radeon HD 4850'ye göre fiyat/performans oranı çok düşük. Üstelik siz bu satırları okurken Radeon HD 4870 ve yeni GeForce GTX 200 serisi piyasada olacak. Kısacası gelecek ay işler çok daha eğlenceli hale gelecek.

TEST	ÇÖZÜNÜRLÜK	ASUS EN9800GTX	ASUS EN9800GX2
CRYSIS	1024x768	27.4	46.67
	1440x900	18.46	32.38
UNREAL TOURNAMENT 3	1024x768	162.11	162.86
	1440x900	115.51	149.61
CALL OF DUTY 4	1024x768	84.4	83.2
	1440x768	83	83
COMPANY OF HEROES	1024x768	56.6	58.9
	1440x768	43.8	57.9
WORLD İN CONFLİCT	1024x768	44	49
	1440x768	33	47

İNCELEME (GX2)

Performans: 4

Fiyat: 1

Artılar: Piyasadaki en hızlı ekran kartı tostu

Eksiler: Fiyat çılgın, Kasaya zor sığıyor, Çılgın enerji ihtiyacı

Üretim: Asus tr.asus.com

İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.çizgi.com.tr

Fiyatı: 733$ +KDV

İNCELEME (GTX)

Performans: 4

Fiyat: 3

Artılar: Daha ucuza uçuyor

Eksiler: Kutu içeriği zayıf, Fiyat yüksek

Üretim: Asus tr.asus.com

İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.çizgi.com.tr

Fiyat: 366 $ +KDV

USTANIN TAVSİYESİ

Kesintisiz, sağlıklı güç ve bozulmayan bilgisayarlar

Bilgisayarınızı açtınız. Gün boyu sorunsuzca kullandınız. Oyun oynadınız, yazı yazdınız, film seyrettiniz, internette gezindiniz. Gece işiniz bitti. Bilgisayarı düzgünce kapattınız ve sabah olacaklardan habersiz yatağınıza uzandınız. Yeni günde sistemin düğmesine dokunduğunuz anda bir şeylerin ters gitmekte olduğunu hemen fark ettiniz. Çünkü dün sorunsuz çalışan sisteminiz artık çalışmıyor.

Durduk yerde bozulan sistemler hakkında türlü geyik yaptınız ama bir türlü bu gizemli olayı aydınlatamadınız. Çünkü o güne kadar gereksiz gördüğünüz UPS'lerin, akım koruma prizlerinin gerçekten ne işe yaradığını hiçbir zaman öğrenmeye yanaşmadınız. Eh madem başınıza geldi, ya da gelebilir, UPS (Kesintisiz Güç Kaynağı) ve akım koruma (surge protection) konularını sizler için biraz açalım. Bir iki tavsiyede bulunalım.

Akım Dedektifleri Olay Yerinde
Elektrik hattımızda farkına vardığımız ya da varmadığımız birçok olay gerçekleşiyor. Bu olayların bir kısmı önlem almadığımız takdirde sistemlerimize ciddi hasarlar verebilecek potansiyele sahip. UPS ya da akım koruma ürünleriyle bu sorunları daha ortaya çıkmadan çözmek mümkün. Peki, bu sorunlar neler?

Dalgalanma (Surge): Voltajda çok kısa süreli artış ve azalmalardır. En az saniyenin 1/120'si kadar sürer. Özellikle klimaları ve güç ihtiyacı yüksek ev aletlerini çalıştırdığımızda hattımızda ekstra güç harcanır. Oysa bilgisayarlarımız belli voltaj aralıklarında enerji almak üzere tasarlanmışlardır ve bu aralıkların dışındaki değerler sisteme kalıcı zararlar verebilir.

Yüksek Gerilim (Spike): Hattımızdaki gerilimin ani olarak çok fazla yükselmesidir. Özellikle fırtınalı gecelerde, yıldırımlar sık sık bu soruna neden olur. Şebeke geriliminin aniden geri gelmesi de yüksek gerilim sorunun yaşanmasına neden olur ve bu sorun kolayca sisteminizin helvasını yememize neden olabilir. Eğer bir önlem almadıysanız, elektrikler kesildiğinde hassas elektronik cihazlarınızı düğmelerinden kapatmakla kalmayın, prizden fişleri çekiverin.

EMI (Electro Magnetic Interferance): Elektriksel gürültü, şimşek çakması, radyo vericileri, endüstriyel ekipmanlar vb. nedenlerden ortaya çıkabilir. EMI sisteme kalıcı hasar veremez. Ancak veri kayıplarına, dosyalarda ve çalışan programlarda hatalara neden olabilir.

Elektrik Kesintisi: Özellikle İstanbul'un bazı semtlerinde oturan insanların gündelik sıkıntılarından biri bu. Aniden kesilen güç, özellikle veri kayıplarına sık sık neden olur. Elektrik dönüşünde yüksek gerilim yapabilir.

Sags: Voltaj seviyesindeki kısa süreli düşüşlerdir. Ekstra güç ihtiyacıyla baş edebilmek için elektrik şebekesi tarafından oluşturulabildiği gibi, asansör, kompresör vb cihazların çalışmaya başlarken bir anda çok fazla enerji çekmesiyle de ortaya çıkar. Gündelik hayatta en sık yaşanan problemlerdir. İhtiyacı olan enerjiyi alamayan sistemimiz kilitlenebilir, veri kaybı yaşanabilir, sabit disklerimizin ömrünü kısaltır.

Nasıl korunacağız?
UPS'ler çalışma prensiplerine ve yapılarına göre Dinamik ve Statik UPS olarak iki ana gruba ayrılır. Statik UPS'ler de yine çalışma prensiplerine göre, OnLine, Line Interactive ve Off-line olmak üzere üçe ayrılır. Bilgisayar kullanıcıları olarak bizim ihtiyaçlarımızı karşılayan OnLine UPS'ler şebekeden aldığı gücü direkt olarak sisteme vermeden aküden geçirerek kullanmamıza imkan tanır. Böylece şebeke elektriği kesildiğinde beslemenin şebekeden aküye geçişi sırasında yaşanabilecek problemler ortadan kalkmış olur. Ayrıca akü sürekli şarj edilmiş olur.

Sistemimizi korumak için tek seçeneğimiz UPS'ler değil elbette. Sorunlar sadece elektriğin kesilmesiyle ortaya çıkmıyor. Elektrik hattımızda bizim kontrolümüzde olmayan değişiklikler sadece bilgisayarlarımıza değil hassas elektronik ev aletlerine de kolaylıkla zara verebiliyor. Yukarıda belirttiğimiz sorunların büyük bir kısmı akım koruma prizleri kullanılarak giderilebiliyor. Bunlar, akımda oluşabilecek zararlı bileşenlerden ve gerilimdeki ani düşme-yükselmeden sisteminizi korumak için oldukça yararlılar. Şebeke geriliminin aniden geri gelmesi durumlarında cihazlarınız için tam koruma sağlayabiliyor. Tek bir hatta çoklu prizle birden fazla cihaz bağlamamız durumunda ortaya çıkabilecek sorunların da önüne geçebiliyor ki bu tip durumlarda sadece cihazlarımıza zarar vermekle kalmayıp hayati tehlike de oluşturabiliriz. Basit önlemlerle birçok sorunu karşılaşmadan ortadan kaldırmamıza imkan tanıyan UPS'ler ve akım koruma prizleri ne mutlu ki eskiden olduğu kadar "ekstra parça" muamelesine maruz kalmıyor ülkemizde.

Yani neymiş?
Uzun zamandır piyasada bulunan ancak ev kullanıcısı tarafından çok fazla ilgi görmeyen APC ve Belkin gibi markalar, kesintisiz güç kaynağı, telefon, ethernet ve elektrik hatları için enerji koruması sağlayan pek çok ürüne sahip. Ayrıca son zamanlarda yerli bir marka olan Tunçmatik, kaliteli ve kesin çözüm sunan ürünlerle karşımıza çıkıyor. Yıllarca ilgi görmekten uzak enerji koruma ürünleri atıldıkları arka raflardan kurtulmaya, en ön saflarda karşımıza çıkmaya başladı. Dürüst olmak gerekirse, ben de çok sallamıyordum koruma ürünlerini ama Cihangir'e taşınıp her gece kesilen elektriğe birkaç sabit disk, bir güç kaynağı bir de DVD sürücüyü şehit verince bakış açım tamamen değişti. Hain şebekenin nereden vuracağı da belli olmuyor, aman dikkat.





Tunçmatik SurgePro
2'li ve 7'li modellerini test etme imkânı bulduğumuz SurgePro akım koruma prizleri, çocuk emniyeti, 3 hatlı enerji koruması, koaksiyel kablo koruması (TV, uydu alıcı, DVD ve home theater için) gibi özellikler sunuyor. Hassas elektronik cihazlarımızı ani voltaj artış ve düşüşlerine, EMI ve yüksek gerilim sorunlarına karşı koruyor. 2'li modelin fiyatı 8, 7'li modelin fiyatıysa sadece 20 $ + KDV.

Tunçmatik Travel Surge
Deneme şansı bulduğumuz diğer bir ürün de dizüstü sistemler için tasarlanmış Travel Surge oldu. Adaptörle güç kablosu arasına taktığımız ürünün kutusunda Dell ve Compaq ürünleriyle uyumlu olduğuna dair bir ibare var. Ancak ürünü adaptör üstündeki girişi 3'lü C6 tip girişi olan tüm dizüstü sistemlerle kullanmak mümkün. Telefon ve network hattı koruması da diğer enerji koruma becerileri. Fiyatıysa 16 $ + KDV.





Cooler Master HYPER Z600

SESSİZ SAKİN SERİNLİK - KAAN ALKIN



Hem Intel ve AMD işlemcileri destekleyen hem de bir fana ihtiyaç duymadan her işlemciyi serinleten ama kasama nasıl sığacağı hakkında envai çeşit fikir üretmek zorunda kaldığım, zevkle kullandığım ancak kimselerle paylaşamadığım, dört dörtlük bir soğutma çözümü Hyper Z600. Yaz sıcağında durduğu yerde soğuyabilen kaç tane ürün var ki zaten?
Isıyı 6 ısı borusuyla alüminyum kanatlara dağıtarak pasif soğutma sağlayan Hyper Z600, kasanızın içinde düzgün bir hava akımı varsa fansız kullanıldığında bile herhangi bir ısınma problemine mahal vermiyor. Kasa fanlarını durdurup, kasa içindeki hava akımını kestiğimizdeyse, sistemimiz kilitlenmese bile ısının oldukça yükseldiğine şahit olduk. Bu çok büyük bir sorun değil. Çünkü ürünle birlikte gelen aparatları kullanarak 120mm bir fanı kolaylıkla soğutucu üstüne monte edebiliyorsunuz.
Ürünle birlikte gelen parçaların kalabalığı ilk anda göz korkutuyor. Ancak Hyper Z600'ün montajı oldukça kolay. Kullandığımız işlemci markasına göre ayakları alıp soğutucunun altına vidalıyoruz. Bu ayaklar üstündeki vida yerlerine de kendi vidalarını taktıktan sonra, anakartın arkasına ürünle birlikte gelen paneli yerleştirip 4 somunla soğutucuyu sabitliyoruz. Anakartın arkasındaki panel üstünde, ürünü sabitlemek için kullanacağımız 4 somun için minik bir aparat mevcut. Bunu kaybederseniz uzun uzun İngiliz anahtarı aramak zorunda kalabilirsiniz. Tek eksisi budur. Unutmadan, Hyper Z600 tosun gibi maşallah. Tam 1045 gram. Evde antreman yapıyorsanız, ağırlık olarak kullanmanız da mümkün. Ürünü monte ederken dikkat edin de ayağınıza falan düşmesin, çok ağlarsınız sonra.

Overclock düşkünleri de Hyper Z600 ve üzerinde monte edecekleri iki adet 120mm fanla bu ürünün gerçek potansiyelini ortaya çıkartabilirler.

LED SILENT FAN TLF-S12-ER-GP
Pasif soğutmanın yetersiz kaldığı noktada aradığımız çözümü bulmak için fazla dolanmak zorunda kalmadık. Cooler Master sağolsun, kırmızı kırmızı yanan 120mm Led Silent Fan da eklemiş bize gönderdiği pakete. Soğutucunun kutusundan çıkan iki kanatçığı, ikişer vidayla fanımıza monte edip direkt soğutucu üstünde kullanmaya başladık. 1200 devirde çalışan gerçekten sessiz fanımız, ekstra durumlarda Hyper Z600 ile karşımıza çıkan ısınma problemlerini kolaylıkla ortadan kaldırabildi. Kutusundan 3 pin bağlantı noktasını 4 pine dönüştüren aparat da çıkınca bizden aferini kapıverdi. Sadece daha iyi ve sessiz soğutma için değil, kasanızı renklendirmek için de iyi bir seçim olan ürünün mavi, kırmızı, yeşil, beyaz ve mor renk seçenekleri var. Bir de dört renkli bir modeli var ki biz ondan almayalım.

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

İNCELEME (LED SILENT FAN)
Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Sessiz ve güvenilir
Eksiler: Yok
Üretim: Cooler Master www.coolermaster.com
İthalat: Segment www.segment.com.tr , Metro www.metroelektronik.com.tr
Fiyatı: 5,25 € + KDV



İNCELEME (HYPER Z600)
Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Sessiz güçlü soğutma
Eksiler: Fazla iri
Üretim: Cooler Master www.coolermaster.com
İthalat: Segment www.segment.com.tr, Metro www.metroelektronik.com.tr
Fiyatı: 33 € + KDV



Packard Bell Store & Save Sprint 750 GB

TEK TUŞLA VERİ YEDEKLEMEK - KAAN ALKIN

Taşınabilir diski olmayana kız vermiyorlar bu devirde. Benim yok, oradan biliyorum. Bu mu? Bunu inceleyelim diye gönderdiler. Böyle biraz kullanıp, ağzımızın suyunu akıttıktan sonra alıveriyorlar elimizden.

Geçici olarak yüzümü güldüren tek şey, şu 750GB'lık harici disk cidden. USB 2.0 kullanıp sistemime bağlandı, saniyede ortalama 34MB/sn hızında dosyalarımı yazdı, okudu. Yarın öbür gün de kalkıp gidecek. Packard Bell harici diskin tasarımı da oldukça şık, oldukça sade. Bağlantı kurulduğunda yanan turuncu ışığı dışında, yuvarlak hatları ve metalik üst kapağıyla ne de güzel dolduruyor masamı. Güç ihtiyacını adaptörle giderirken, yanında gelen yazılımlarla tek harekette yedekliyor tüm sabit diskimi. Çok güzel, çok hoş.

Benzer çözümler sunan pek çok ürünle karşılaştık bu güne kadar. O yüzden rahatlıkla söyleyebilirim ki tek tuşla yedekleme olayı ciddi bir avantaj. Ayrıca boyut olarak biraz daha ufak olan Sprint, masamın üstünde daha az yer kaplıyor. Pek çok ürünün aksine yatay kullanılacak şekilde tasarlanmış olması da benim gibi masa üstündeki cihazları "kazayla" devirmeye meyilli insanlar için başka bir artı.

Ürünün tek bir kusuru varsa o da birazcık ağır olması (bir de beni terk edip gidecek olması). Çok acıklı oldu bu inceleme, kaldırmayacak yüreğim. Fiyatı da yaktı yüreğimi zaten... Bu ayın en acıklı donanım incelemesini okudunuz. Teşekkür ederim.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 2
Artılar: Yüksek kapasite ve performans
Eksiler: Hem yükte hem pahada ağır
Üretim: Packard Bell www.packardbell.com
İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Fiyatı: 230 $ + KDV



INTEL ÇİPSETLER KARŞI KARŞIYA

PİYASANIN EN GÜÇLÜ INTEL ÇİPSETLERİNİ KARŞILAŞTIRDIK - KAAN ALKIN

Geçtiğimiz 8 ay boyunca sistemlerimizin en önemli bileşenlerini mercek altına aldık. Piyasadaki ürünleri ve teknolojileri inceledik. Ekran kartları, işlemciler, bellekler derken, sıra anakartlarda.

Anakartlarımızı incelerken farklı marka ve modelleri tek tek test etmek yerine piyasadaki çipsetleri karşılaştırmayı tercih ettik. Çünkü kartların performansını ve teknik özelliklerini belirleyen tamamen çipset. Aynı çipsete sahip iki anakart arasında sadece tasarım farkı oluyor. Orta seviye modeller çipsetin bütün özelliklerini kullanırken alt seviyede fiyatı ucuzlatmak için bazı bileşenler çıkartılır. Mesela ikinci ağ bağdaştırıcısını koymaz, USB ve PCI Express yuvalarından kısarlar. Üst seviye modellerde ise anakarta fazladan soğutma, kablosuz ağ, overclock ayarları gibi özellikler eklenir. Ama aynı çipsete sahip anakartlar arasında temel farklar yoktur. Hangi çipseti istediğinize karar verdikten sonra geriye sadece üzerlerindeki ek özelliklere ne kadar ihtiyacınız olduğuna veya sizi ne kadar çektiğine karar vermek kalıyor.

Karşılaştırmalı testimizde şu anda piyasada kolaylıkla bulabileceğiniz ve en azından Kasım ayına kadar yanlarına bir kardeş eklenmeyecek X38, X48, P35 ve P45 çipsetlerini mercek altına aldık. Intel'in X58'i yıl sonuna kadar karşımıza çıkabilir. Ancak LGA 1366 socket kullanacak X58, başka bir zaman anlatılacak bir hikaye. Ayrıca oyuncular açısından bir amlamı olmadığı için entegre grafiğe sahip modelleri baştan es geçtik.

NE OLA BU KÖPRÜLER?

North Bridge, yani kuzey köprüsü basitçe işlemci, bellek, PCI-E slotundan sorumludur. Bu birimler arasındaki iletişimi, kontrollerini ve veri akışını sağlar.

South Bridge, yani güney köprüsüyse giriş çıkış birimlerinden, güç yönetiminden, PCI veriyolundan, veri depolama aygıtlarından, USB ve anakarta entegre diğer birimlerin kontrolünden, birbirleriyle ve kuzey köprüsüyle iletişimlerinden, ayrıca veri akışından sorumludur.

ÇİPSETLERE YAKINDAN BAKALIM - X38

Testin ilk kurbanı, bir süredir test sisteminin parçası olarak Organize Sanayi'ye hizmet veren X38 çipsetli Asus Formula Maximus Special Edition oldu. 975X çipsetlerin yerini alan performans serisi X38'in en önemli özelliği, hem tek hem çift ekran kartı kullanımlarında PCI-E'in x16 çalışmasına imkan tanıması ve mümkün olan maksimum veriyolunu sağlamasıydı. 975X'lerde çift ekran kartı kullanımlarında, x8-x8 ya da x16-x4 çözümleriyle karşımıza çıkıyordu. Ekran kartlarından birinin darboğazda kalması, çift

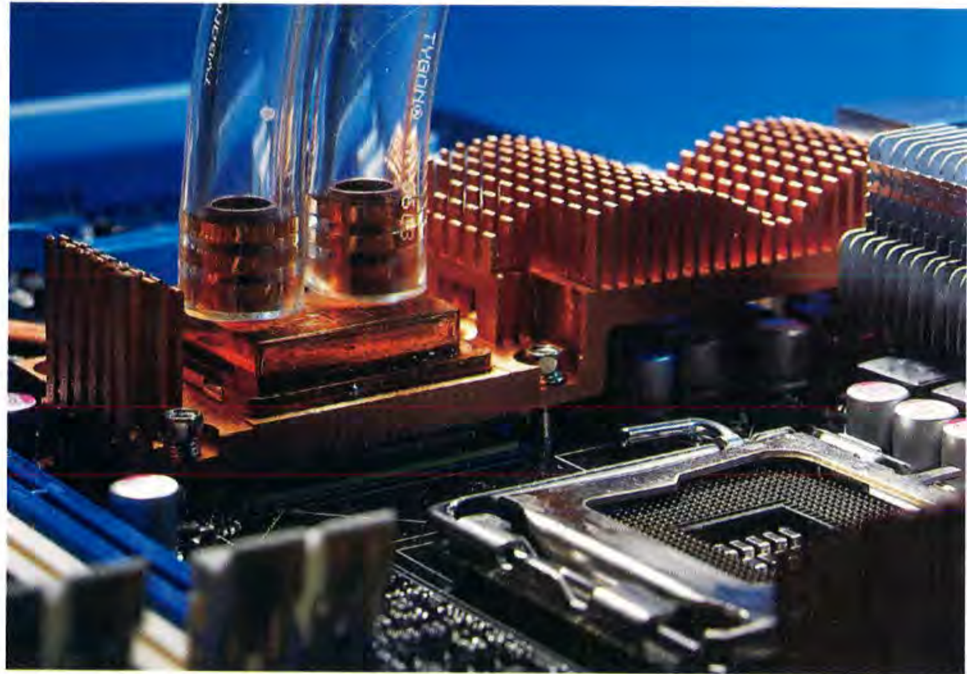


TEST ALANI

kartlı çözümlerin tam performansını göstermesine engel oluyordu.

X38'in getirdiği diğer bir yenilik de PCI-E 2.0 standardı oldu. Yeni standartla 2.5GHz'den 5GHz'e çıkan veriyolu frekansı her PCI-E yolunun 500MB/sn fazladan veri iletmesine imkan tanıdı. Böylece ekran kartı ile işlemci ve bellek arasındaki iletişim hızlanmış oldu. Bu gelişmeden sadece kuzey köprüsüne bağlı PCI-E'ler yararlanırken, ICH9, güney köprüsüne bağlı x1 ve x4 slotlar, PCI-E x1 ile sınırlı kaldı.

İlklerin çipseti X38'le Intel'in tanıttığı bir diğer teknoloji de "Intel Extreme Memory" (XMP Specification) oldu. Ancak sadece DDR3 belleklerle çalışan teknolojinin bizlere henüz bir yararı olmadı. DDR3 belleklerin hem fiyatları hem de beklenen performans farkını yaratmaması gibi sebeplerle üreticiler DDR2 destekli çözümlerle yollarına devam etti. DDR3 ürünler tek tük piyasada bulunsa da pek yaygın değiller. Intel'in X38'in yerini aldığı 975X çipsetten %60 daha hızlı olacağı vaadiyse havada kaldı.



I/O CONTROLLER HUB (ICH)

Intel'in güney köprüsü çipsetinde kullandığı mikroçipin ilk versiyonu 1998 yılında karşımıza çıktı. Intel'in kuzey köprüsünde kullandığı 82443 mikroçipinden yola çıkarak üretilen ICH (kod adı, 82801) kendine özel bir ara birime sahip. ICH öncesi kuzey köprüsüne 133MB/s ile ulaşılırken, ICH'la 8-bit 266MB/s'de ulaşmak mümkün oldu. PCI 2.2, AC'97 2.1 bağlantısı, ACPI ve Ultra ATA desteği, ICH'in ortaya çıkışıyla anakartlarla buluştu demek yanlış olmaz. Bugünse anakartlar ICH9 ve ICH10 versiyonlarını kullanmakta. SATAII, eSATA, USB 2.0, HD Audio, güç denetimi (ACPI), Gigabit Lan gibi pek çok özelliğe sahip. SATA'nın gelişiyle ICH8 versiyonunda PATA desteği ICH'tan çıkarıldı. PATA sürücüleri hala yaygın olduğundan, üreticiler Marvell ve JMicron gibi ekstra çipler kullanarak PATA desteğini ürünlerine eklemek durumunda kaldılar.

Çipsetler tablomuza baktığınızda ICH9R, ICH9DH gibi farklı ifadeler göreceksiniz. R harfi çipin RAID ve AHCI desteğinin bulunduğunu belirtiyor. DH (digital home), AHCI desteğine sahip ancak RAID özelliği barındırmıyor. DO'ysa, tıpkı R gibi, her iki özelliği de barındırdığına işaret ediyor. Eğer aldığınız ürünün bilgilerinde sadece ICH9 yazıyorsa ne Raid ne de AHCI özelliği var. Hangi çipi kullanacakları anakart üreticilerine kalmış durumda. Bu yüzden anakart alırken kullanılan ICH'yi bilmekte ve ihtiyacınız olan özelliklerin bu ya da ekstra bir çiple anakarta eklenip eklenmediğine bakmanızda fayda var.

YENİ NESİL – X48

Intel, yeni nesil 45nm teknolojisiyle üretilen işlemcilerine tam destek veren X48 çipsetini X38'den çok kısa bir süre sonra ortaya çıkarttı. 1600MHz FSB'ye sahip ve 1600MHz'ye kadar DDR3 belleklere destek veren çipsetin amacı işlemciyle bellek kontrolü arasında (MHC: Memory Hub Control) oluşmaya başlayan darboğazın önüne geçmek, gecikme sürelerini de düşürerek işlemci ile bellekler arasındaki performans dengesizliğini ortadan kaldırarak genel sistem performansını arttırmaktı. DDR3 belleklere bel bağlayan bu teknoloji, üreticilerin DDR2 modellerle piyasaya çıkması karşısında yine havada kaldı. Genel sistem performansında DDR2 modellerle ciddi bir fark görmek mümkün olmadı. Testlerimizde de iki çipset arasında ciddi bir performans farkı göremedik açıkçası.

ORTA SEVİYEYE GİRİŞ – P35

Intel P35 çipsetiyle 90nm'den 65nm üretim teknolojisine geçmişti. Gerçek 4 çekirdekli işlemcileri (Native Quad Core FSB 1333) destekleyen P35 ayrıca DDR3 ve Intel Matrix Raid desteğine sahip. Ancak P965'lerin devamı niteliğinde olan P35'le birlikte kuzey ve güney köprülerinde çok büyük bir değişiklik olmadı. Diğer 4 çipsetimiz gibi Crossfire desteği bulunan P35, X38 ve X48'in aksine çift ekran kartını x16 olarak kullanamıyor. P45'te de aynı durum söz konusu. Ancak P35 bir slotu x16, diğerini düşük (X1, X4) hızda kullanırken, P45 her iki slotu da x8 olarak kullanabiliyor. P45'le birlikte yeni güney köprüsü ICH10'la da karşılaşma şansı yakalıyoruz. 10GB Ethernet Controller dışında ICH9'la arasında bir fark göremedim. P45 çipset, diğer üç çipsetin 8GB bellek desteğine karşın 16GB'a kadar bellek desteğine sahip. Ancak 64-bit işletim sistemlerinin bile maksimum 8GB belleğe destek verdiğini düşünürseniz şimdilik mühim bir özellik değil.

ADVANCED HOST CONTROLLER INTERFACE (AHCI)

AHCI, NCQ (Native Command Quening) özelliği kullanabilmemizi sağlar. Anakartınızın BIOS ayarlarında IDE ve AHCI modlarını görmüşsünüzdür. Intel ve Seagate tarafından geliştirilen NCQ, bir SATA komut protokolüdür. Yazılımınızın işlemciye yük bindirmeden sabit diskinize direkt olarak komut verilebilmesini sağlar. Bu özelliğe sahip sürücüler bir komut için veri araştırırken yeni komutlar verilmesine imkan tanır. Sabit diskin direkt hafıza erişimine izin verir ve sürücü işlemciyi devreye sokmadan karmaşık ve sıralı işlemleri yerine getirebilir. Diğer bir artısıysa Hot-swapping/how-plugging işlemlerini mümkün kılmasıdır. Yani sisteminiz açıkken belli donanımları takıp çıkarabilmenizi sağlar. Aynen SATA sabit diskler gibi.

TEST SİSTEMİ

Çipsetler ve anakartlarla test yapmanın en acıklı yanı her yeni kartta, başladığınız noktaya dönmek zorunda oluşunuz. Sistemi dağıtıp, tekrar toplayıp, yeni bir Windows kurulumu yapmak, BIOS ayarlarında tırım tırım dolanıp her şeyin doğru çalıştığından emin olmak, sürücüleri, test programlarını düzgünce kurmak... En fena tarafı da her seferinde Windows yamalarıyla boğuşmak. Hayır üşengeç değilim. Zaman zaman biraz yavaş olabilirim ancak üşengeç olsaydım şimdi bu satırları sizlerle paylaşamıyordum. Öncelikle test sisteminde kullandığımız bileşenlere bir göz atalım.

Performans Testi

	CRYSIS GPU		CRYSIS CPU		UNREAL TOURNAMENT 3		CALL OF DUTY 4		COMPANY OF HEROES		WORLD İN CONFLİCT	
	1024x768	1440x900	1024x768	1440x900	1024x768	1440x900	1024x768	1440x900	1024x768	1440x900	1024x768	1440x900
Formula Maximus SE X38 çipset	46.28	32.38	48.39	37.4	162.86	149.61	83.2	83	58.9	57.9	49	47
Formula Rampage X48 çipset	44.13	32.1	44.85	34.71	164.29	147.9	82.8	82	58.3	57.8	46	45
P5K-E P35 çipset	46.26	28.98	48.15	38.38	172.96	155.17	82.8	82.6	57.8	57.4	52	48
P5Q PRO P45 çipset	45.81	37.13	48.05	42.76	183.11	159.56	81	80.8	57.4	53.8	52	49

Çipset Özellikleri

CHIPSET	KOD ADI	GÜNEY KÖPRÜSÜ	DESTEKLEDİĞİ İŞLEMCİLER	SOKET	45NM DESTEĞİ	FSB	BELLEK TİPİ	BELLEK DESTEĞİ	GRAFİK ARABİRİM	USB	SES
X38	Bearlake X	ICH9/ICH9R/ICH9-DH	Core 2 Duo / Core 2 Quad / Core 2 Extreme	LGA775	Var	800/1066/1333 MHz	DDR2 800/1066/1333 DDR3 800/1066/1333	8 GB	2 Adet 16x PCI-E 2.0	12 Adet	HD Audio
X48	Bearlake X	ICH9/ICH9R/ICH9-DH/ ICH10/ICH10R	Core 2 Duo / Core 2 Quad / Core 2 Extreme	LGA775	Var	1066/1333/1600 MHz	DDR2 667/800/1066/DDR3 1066/1333/1600	8 GB	2 Adet 16x PCI-E 2.0	12 Adet	HD Audio
P35	Bearlake P	ICH9/ICH9R/ICH9-DH	Core 2 Duo / Core 2 Quad / Core 2 Extreme	LGA775	Var	800/1066/1333 MHz	DDR2 667/800/1066 DDR3 800/1066/1333	8 GB	1 Adet PCI-E 16x 1 Adet PCI-E 8x	12 Adet	HD Audio
P45	Eaglelake P	ICH10 / ICH10R	Core 2 Duo / Core 2 Quad / Core 2 Extreme	LGA775	Var	800/1066/1333/1600 MHz	DDR2 667/800/1066 DDR3 800/1066/1333	16 GB	2 Adet 16x PCI-E 2.0(dual kullanımda 8x)	12 Adet	HD Audio

Test için oyun seçimimizde bir değişiklik olmadı. *Call of Duty 4, Unreal Tournament 3, Company of Heroes, World in Conflict* ve *Crysis* kutsal amacımıza hizmet etmeye devam ettiler. Ancak bu ay hepsini en son sürümlerine yükselttik, gelecek ay da testlerde kullandığımız oyunları yeniden gözden geçireceğiz.

SINAV SONUÇLARI

Crysis (v 1.2.1): Ekran kartı ya da işlemci testi yaparken sonuca ulaşmak ve belli yargılar koymak oldukça kolay olabiliyor. Ancak çipsetleri karşılaştırırken kesin cümleler kurmadan önce çok dikkatli düşünmek gerek.

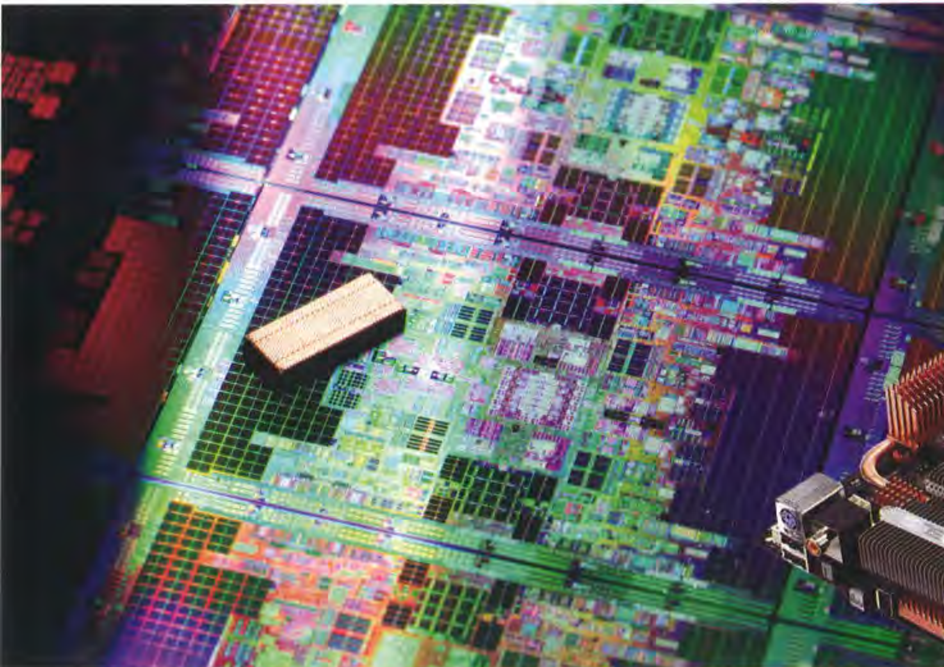
Testlerde elde ettiğimiz skorlar birbirine oldukça yakın. Ekran kartlarında bir modelin diğerinden üç misli iyi sonuç vermesine alışığız. Ancak çipsetler için %5 bile oldukça büyük bir fark. Üstelik skorlar genel olarak birbirine yakın olmasına rağmen, performans farkı nadiren de olsa ciddi boyutlara ulaşabiliyor.

Crysis GPU benchmarkımızda düşük çözünürlükte en iyi ve en kötü skor arasında sadece %5'lik bir performans farkı bulunuyor. Yüksek çözünürlükteyse bu fark %22'ye kadar çıkıyor. İşin ilginci 1024x768'de sadece 0,2 FPS'yle ikinci sırada yer alan P35, 1440x900 çözünürlükte ağabeyi P45'in %22 gerisinde kalıyor. Kuzeyde bir yerlerde alarmlar çalmaya başlıyor bu durumda. İşlemciye fazla yüklendiğimizde P35'in ciddi bir darboğaz yaşadığı ortada. Ancak ilginçlikler burada bitmiyor. Devam edelim.

Unreal Tournament 3 (v 1.2): Testin düşük çözünürlükteki galibi P45'le en düşük skorun sahibi X38 arasında %12'lik bir fark var. P35'le P45 arasındaki farksa sadece %6. Performans serisi kartların P45'in gerisinde kalması ilginç gözükebilir. Ancak P45 Intel'in en son çipseti ve dolayısıyla bir ilerleme olması şaşırtıcı değil. Ayrıca daha önce belirttiğimiz gibi, bu ürün 65nm teknolojisiyle üretilmiş ve yeni nesil işlemcilerle uyumu tam. Yüksek çözünürlükte skorlar benzer.

Intel Core 2 İşlemci Ailesi

CORE 2 İŞLEMCİLER	KOD ADI	ÇEKİRDEK SAYISI	ÜRETİM TEKNOLOJİSİ
INTEL CORE 2 DUO	Conroe	2	65nm
	Allendale	2	65nm
	Wolfdale	2	45nm
INTEL CORE 2 QUAD	Kentsfield	4	65nm
	Yorkfield	4	45nm
INTEL CORE 2 EXTREME	Conroe XE	2	65nm
	Kentsfield XE	4	65nm
	Yorkfield XE	4	45nm



Call of Duty 4 (v 1.6): Her sistemde sorunsuzca çalışmasıyla ünlü *CoD4*'ün skorları test boyunca tüm çipsetlerin birbirine en yakın skorları verdiği benchmarkımız oldu. En yüksek fark %3 civarındaydı. Çipsetler arasındaki farkı görmemize pek yardımcı olamadı.

Company of Heroes (v 2.1.0.1): *CoH* da nasıl becerdiyse *CoD4*'e benzedi bu sefer. Testleri tekrarlamama rağmen skorlarda bir değişiklik olmadı. P45 yüksek çözünürlükte biraz ağır kaldı ve X38'le arasında %8 gibi bir performans farkı ortaya çıktı.

World in Conflict (v 1.008): Neredeyse en güvendiğim test *WiC*, ürünler arasındaki farkı açmayı başaramadı. P45 ve P35 düşük çözünürlükte birinciliği paylaşırken, yüksek çözünürlükte P35 sadece %3 geriye düştü. En hızlıyla en yavaş arasındaki fark düşük çözünürlükte %12, yüksek çözünürlükte % 8 oldu.

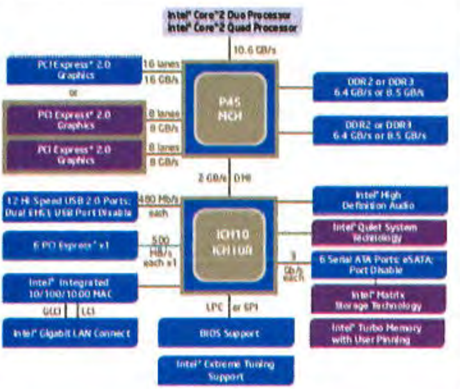
HANGİSİ DAHA İYİ?

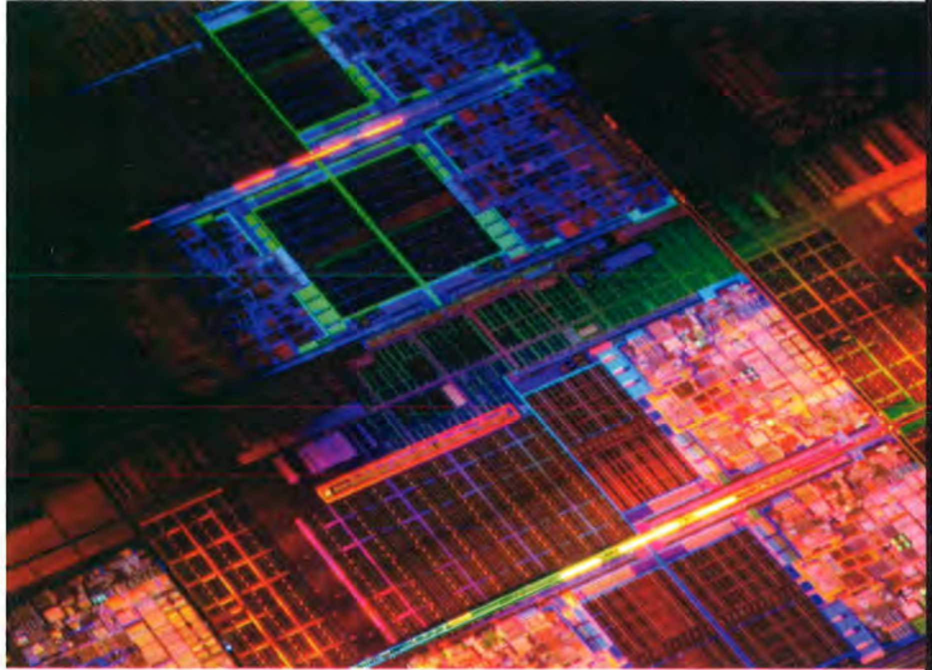
Ekran kartları ya da işlemcilerle boğuşurken bu soruyu cevaplamak çok daha kolay. Bu donanımlarla test skorları çok daha istikrarlı her zaman. Ancak çipset testimizde skorların çok yakın çıkması işimizi güçleştiriyor. Çünkü anlık başarılar dışında birbirlerine ciddi bir üstünlükleri yok. Bu yüzden tercihimizi yaparken biraz daha farklı bir yol izlememiz gerekecek.

Yakın zamanda DDR3 bellek kullanmaya başlamayacağımız belli. Bu yüzden DDR3 modellere para harcamanın anlamı yok. Hem bellekleri daha pahalı hem de ciddi bir performans farkı getirmiyorlar. X48 halen genç ve P45 de oldukça yeni. 4 çipsetimiz de tüm çift ve dört çekirdekli işlemcileri destekliyor. Extreme serisi bir işlemci sahibiyseniz daha güncel olan P45'in 45nm işlemcilerin gerçek performansını ortaya çıkartması bekleyebilirsiniz. Ancak DDR2 sistemimizde son teknolojinin tüm nimetlerinden yararlanma şansımız yok. Belleklerimiz 1066MHz'le sınırlayacaktır bizi. Tüm bunları eledikten sonra geriye



TEST ALANI





iki önemli faktör kalıyor. Birincisi güney köprüsü. Diğeriyse ekran kartı tercihimiz.

Eğer Crossfire bir sistem düşünüyorsanız elbette her iki PCI-E slotunu x16 olarak kullanmanıza imkan veren X48 ve X38 çipsetleri tercih etmek daha mantıklı. Ancak tek ekran kartlı bir sistem düşünüyorsanız P45 ya da P35 daha mantıklı olacaktır. Bu ikililer arasında karar verirken gözden geçirilmesi gereken, alacağınız anakartın güney köprüsünün özellikleri ve varsa kullanılan ekstra çipler olmalıdır. İşinize yaramayacağı halde fazladan 6 USB bağlantı noktası ve RAID'i olan bir ürün sadece boşa harcanan para olacaktır. Aynı çipseti kullanan onlarca farklı model mevcut piyasada.

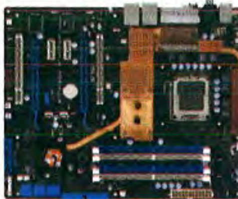
Halen PATA sürücüler kullanıyorsanız ürünün üstünde JMicron ya da Marvell çiplerinden birinin olup olmadığına dikkat edin. Intel'in dökümanlarına göre ICH10'la birlikte LPT ve PS/2 bağlantı noktalarına veda ediyoruz. Elimizdeki üründe PS/2 bağlantı noktası mevcut. Eğer çevre birimleriniz bu bağlantı noktalarını kullanıyorsa alacağınız anakartı mutlaka kontrol edin.

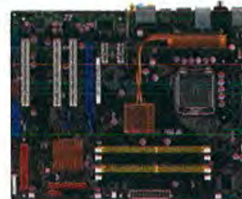
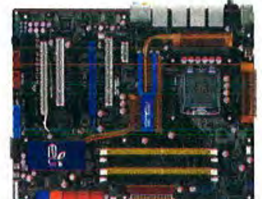
P35 ve P45 çipsetli anakartları oldukça makul fiyatlara bulmak mümkün. Ancak aynı şeyi X38 ve X48 için söylemek pek mümkün değil. Testte kullandığımız Asus P5Q Pro için bulabildiğim en düşük fiyat 154$ + KDV iken, düz modeli P5Q (piyasadaki en ucuz P45 aynı zamanda) 144$ + KDV. P35 çipsetli anakartların fiyatlarıysa 67$ + KDV'den başlıyor. Sıkı durun, test sistemimizde kullandığımız Formula Maximus SE'nin düz modeli için en ucuz fiyat 269$ + KDV. Rampage'in fiyatıysa 300$ + KDV. Bulabildiğin en ucuz X38 modeli, Asus P5E3 ise 219$ + KDV.

BEN OLSAM...

Overclock gibi bir derdim yok. Bu yüzden Rampage ve Maximus'un üstünde yer alan soğutma tesisatına da ihtiyacım yok. Diğer iki anakartın üstünde 7.1 ses ve optik ses çıkışları mevcut. HD ihtiyacımı görüyor kısaca. SupremeFX II ses kalitesinde fark yaratsa da Formula'ların fiyatını arttırdığı kesin. Asus EPU, AI Gear gibi yardımcı yazılımlar bu dört ürünle birlikte geliyor.

Fiyat/performans açısından ideal bir sistem oluşturmak için geriye P35 ve P45 çipsetli ürünler kalıyor. 100$ barajının altında P35 çipsetli kaliteli ürünler bulmak mümkün. Ayrıca P45'le P35 arasında hayati bir performans farkı olduğundan da söz edemeyiz. Formula anakartlar üzerindeki birçok özellik benim gibi kasanın içine çok sık girip çıkan, bilgisayarı kasa dışında sıkça toplayan kullanıcılar için hoş ve yararlı elbette. Ama süper sistem yapacağım diye kasmadığım sürece P35'le gayet ekonomik ve hızlı bir şekilde amatör oyunculuk kariyerime devam edebilirim.



	ASUS FORM. MAXIMUS SPECIAL EDITION	ASUS FORMULA RAMPAGE	ASUS P5-K	ASUS P5Q PRO
Çipset	X38	X48	P35	P45
Soket	LGA775	LGA775	LGA775	LGA775
FSB	800/1066/1333 MHz	800/1066/1333/1600 MHz	800/1066/1333 MHz	800/1066/1333/1600 MHz
Bellek	4xDIMM Maksimum 8 GB DDR2-1066/800/667 MHz	4xDIMM Maksimum 8 GB DDR2 (1200 O.C.) -1066/800/667 MHz	4xDIMM Maksimum 8 GB DDR2 (1200 O.C.) -1066/800/667 MHz	4xDIMM Maksimum 16 GB DDR2-1200/1066/800/667 MHz
Genişleme Slotları	2 x PCI-E x16 CrossfireX 3 x PCI-E x1 / 2x PCI 2.2	2 x PCI-E x16 CrossfireX 3 x PCI-E x1 / 2x PCI 2.2	2 x PCI-E x16 CrossfireX 3 x PCI-E x1 / 2x PCI 2.2	2 x PCI-E x16 CrossfireX (dual kart x8) 3 x PCI-E x1 / 2x PCI 2.2
Güney Köprüsü	ICH9R 6 x SATA 3.0 GB/sn Raid 0,1,5,10	ICH9R 6 x SATA 3.0 GB/sn Raid 0,1,5,10	ICH9R 6 x SATA 3.0 GB/sn Raid 0,1,5,10	ICH10R 6 x SATA 3.0 GB/sn Raid 0,1,5,10
Ekstra Depolama Birimi	JMB368 1 x Ultra DMA 133/100/66/33 2 x PATA sürücüsü için	JMB368 1 x Ultra DMA 133/100/66/33 2 x PATA sürücüsü için	1 x Ultra DMA 133/100/66/33 2 x PATA sürücüsü için - 2x eSATA 3.0GB/sn	Marvell 88SE6111 1 x Ultra DMA 133/100/66 2 x PATA sürücüsü için - Silicon Image Sil5723 2 SATA 3.0 GB/sn
Lan	Dual Gigabit Lan	Dual Gigabit Lan	Dual Gigabit Lan	Gigabit Lan
HD Ses	Supreme FX II ses kartı 8 Kanal HD	Supreme FX II ses kartı 8 Kanal HD	Supreme FX II ses kartı 8 Kanal HD	Realtek ALC 1200 8 Kanal HD
USB	12 USB 2.0/1.1	12 USB 2.0/1.1	8 USB 2.0/1.1	12 USB 2.0/1.1
Wi-Fi	-	-	Asus Wi-Fi Solo 54 Mbps IEEE 802.11g	-

PAZAR YERİ



PİYASA GİDEREK ISINIYOR

Yeni ekran kartlarının görücüye çıkmasıyla birlikte piyasanın hayli ısındığını söyleyebiliriz. ATI, HD4850 ile fiyat-performans konusundaki beklentileri karşılayarak oldukça başarılı bir dönüş yaptı. Ancak bizim asıl merak ettiğimiz, bu yeni kartı takip edecek HD4870 modeli ve yeni serinin üst segment ürünleri. Nvidia cephesi de tabii ki boş durmuyor. GeForce 9 serisinde genişleme olmamasına rağmen, yeni GeForce 200 serisinden GTX 280 ve 260, geçtiğimiz ay piyasaya sürüldü. GTX 260 ve 280 kardeşlerin, geleneksel GeForce serilerinden farkı, hem oyuna hem de grafik kodlamaya müsait olması. Tüm bu gelişmelere rağmen üst segment, fiyat-performans konusunda oyuncuları halen tatmin edecek düzeyde değil. Bu yüzden temkinli davranmakta, birkaç ay beklemekte fayda var.

İşlemciler cephesi sakin. Phenom X3 serisinin fiyatları istenen seviyede değil, piyasada Intel hakimiyeti devam ediyor. Diğer yandan monitör fiyatlarında, geçtiğimiz aya oranla az da olsa yükselme eğilimi göze çarpıyor. Yeni bir sistem kurmayı planlayanlar yaz sonuna kadar beklemeli, orta seviye bir sistem kurmak içinse fiyatlar uygun.

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	AMD Athlon X2 Dual-Core 5600+			Intel Core 2 Duo E8400			Intel Core 2 Extreme QX9650		
	(j) 129$	(f) 138$	(h) 149$	(l) 190$	(f) 208$	(a) 224$	(m) 1049$	(f) 1109$	(e) 1195$
Anakart	Asus M2A-VM			Asus P5K-SE			Asus Rampage Formula		
	(j) 68$	(f) 72$	(b) 78$	(m) 95$	(a) 99$	(h) 101$	(m) 299$	(f) 333$	(b) 349$
Bellek	Mushkin Enhanced 2x1GB kit 800MHz DDR2			OCZ Nvidia SLI 2x1GB kit 1066MHz DDR2			Mushkin Xtreme Performance 2x2GB kit 1066 MHz DDR2		
	(a) 55$	(n) 58$	(i) 59$	(e) 85$	-	(i) 89$	(e) 179$	-	(i) 185$
Ekran Kartı	XPERTVISION 8600 GT Super+ 1 GB DDR2			Sapphire HD4850 512MB			Asus 9800 GX2 1GB		
	(f) 84$	(n) 89$	(c) 105$	(m) 216$	(f) 229$	(b) 239$	(f) 733$	(c) 765$	(e) 771$
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB			Samsung 750GB Sata2 32MB			2xSeagate 1TB Sata2 32MB (Raid)		
	(f) 87$	(j) 90$	(n) 93$	(m) 125$	(f) 133$	(b) 145$	(f) 452$	(n) 470$	(h) 490
Optik Sürücü	Samsung 20X DVD-RW Writer			Samsung 20X DVD-RW Writer			Asus BC-1205PT Blu-Ray Combo		
	(h) 23$	(j) 25$	(a) 29$	(h) 23$	(j) 25$	(a) 29$	(o) 299$		
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Creative X-Fi Xtreme Gamer 7.1		
	-	-	-	-	-	-	(f) 99$	(h) 105$	(b) 119$
Güç Kaynağı	High Power Cool-Max 350watt			OCZ StealthXstream 600W			High Power Rock Solid 1000 Watt		
	(n) 33$	(a) 35$	(b) 39$	(o) 105$	(m) 113$	(a) 119$	(a/b/f/o) 299$		
Kasa	NZXT Nemesis Elite			NZXT Hush Siyah			Alphacool Ready2Go TT Armor Black		
	(k) 69$			(m) 109$	(e) 113$	(c) 148$	(k) 419$		
Toplam Fiyat	Min 548$			Min 948$			Min 3828$		
	Max 621$			Max 1094$			Max 4126$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi — **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Mavi Bilgisayar **(i)** Akortek **(j)** Gigatek **(k)** Firebal **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim

Monitör	17"		19"		22"		24"	
Alt Seviye	Samsung 732NW		Samsung 932B		BenQ FP222WA		XXX	
	(f) 189$	(b) 219$	(f) 280$	(b) 298$	(e) 304$	(c) 317$	-	-
Üst Seviye	Samsung 732N+		Samsung 931C		BenQ 2220W		BenQ FP241VW	
	(m) 193$	(b) 240$	(f) 321$	(b) 360$	(j) 380$	(c) 487$	(f) 1257$	(b) 1299$

Fare Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	Logitech G3		A4 Tech X7-G800	
	(b) 62$	(n) 66$	(o) 23$	(c) 26$
Üst Seviye	Razer Lachesis		Logitech G15	
	(o)92$		(o) 89$	(n) 105$

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC130		Altec Lansing BXR1121		Logitech X530	
	40$	52$	(j) 28$	(h) 33$	(o) 89$	(b) 102$
Üst Seviye	Sennheiser PC160 SK		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
	(n) 99$	108$	(o) 119$	(e) 132$	(c) 399$	(e) 498$

Dizüstü Bilg.	14.1"		15.4"		17"	
Alt Seviye	PACKARD BELL GN45		Acer AS5720G-302G16Mn		XXX	
	(c) 1.197$		(g) 1366$	(b) 1399$	-	-
Üst Seviye	BenQ Joybook S41		Asus G1S		Asus G2S	
	(o) 1479$	(n) 1544$	-	2199$	-	2499$

TAMİR ATÖLYESİ



Sıcak, çok sıcak... Sıcak, daha da sıcak olacak bu atölye! Ustalar işi gücü bırakıp tatile gitmenin, kalıbı dinlendirmenin zamanı gelmedi mi hı? Hani yaz demek kum, deniz, güneş, sahil demek ya... İşte ben de tam o çağrışımlardan bahsediyordum. Aslında güneş yakar adamı, ciğer gibi yapar. Sonra uğraş dur yanıklarla. Kumsal desen tıklım tıkış, sonra her yerine kum kaçar, sinir olursun. Hem yüzme de bilmem, suyu da sevmem. Yok yok vazgeçtim, ofiste püfür püfür klimanın altında oturalım. Evet evet, en güzeli...

MONİTÖR VE EKRAN KARTI UYUMU

S Merhabalar, Oyungezer'i ilk sayısından beri takip ediyorum. En sevdiğim bölümü de donanım tabii ki. Her ay Sinan abinin giriş yazısına şöyle bir göz attıktan sonra hemen oraya geçiyorum *(Valla Serpil duymasın bunu kıtır kıtır keser seni. Biz hemen 360drc okuyoruz di mi arkadaşlar? Evet, evet en sevdiğimiz bölüm o =) -TÖ)*. Lafı fazla uzatmadan sorularıma geçeyim hemen.

ÖSS'den sonra moral hediyesi olarak İdeal Sisteme benzer bir bilgisayar almak istiyorum. Ama Palit 9600 GT'de sadece DVI çıkış var. Kutu içeriğinden çevirici adaptör çıkıyor fakat görüntü kalitesinde düşüş olur mu?

Sabit disk olarak WD 500GB (16MB arabirim) düşünüyorum. Siz 32MB'lık arabirimi olan bir marka-model tavsiye etmişsiniz. Oyun yükleme ekranındaki fark değil de, oyun içindeki performansı bu 32MB'lık fark etkiler mi? Monitör olarak Asus VW222S'i almayı düşünüyorum. 2ms tepki süresi, dahili hoparlör, 22" ekran ve en önemlisi 350$ olması çok cazip. Ama tek sorunu DVI girişi olmaması. Palit 9600GT'nin çevirici adaptörüyle analog girişe bağladığımda sorun yaşar mıyım? **Erdi FERİK**

C Merhabalar Erdi. Önce sana, sonra da tüm ÖSS gazilerine büyük geçmiş olsun. Neyse ki koca bir yaz tatili sizleri bekliyor *(Berkant'ı düş bu hesaptan. Bütün yaz çalıştırıcaz köle gibi onu. -TÖ)*. İnsan böyle durumlarda biraz kendini şımartıp, karınca kararınca hediyelerle ödüllendirmeli. Madem sen de kendini yepyeni bir bilgayarla ödüllendirmeyi düşünüyorsun, elimizden geldiğince sana yardımcı olmaya çalışalım.

Bu ay İdeal Sistemimizde önerdiğimiz 9600 GT'yi yeni piyasaya sürülen HD4850 ile değiştirme kararı aldık. Öncelikle bu değişimi göz önünde bulunduralım, her halükarda HD4850 incelemesine bir göz atmanda da fayda var tabii ki. Diğer yandan analog çıkışı ister direkt bağla ister DVI çevirici üzerinden kalitede bir fark olmaz.

320-500GB kapasiteli diskler için 16MB arabirim gayet yeterli aslında. Ancak 500GB kapasiteli bir sabit disk, aynı kapasitedeki başka bir diskle RAID bağlandığında 16MB yerine 32MB arabirim kullanmanın nimetlerinden faydalanabilirsin. Eğer tek bir disk alacaksan, eğer RAID kullanmayacaksan 16MB arabirimli bir 500GB disk almanda hiçbir sakınca olmayacaktır *(Kullanılan sabit disk grafik performansını etkilemez. Yeter ki yeterli belleğin olsun. Ama bellek yeterli değilse en iyi sabit disk bile seni kurtaramaz. -TÖ)*

Ekran kartı soruna paralel olarak DVI girişi olmayan bir monitörü, analog çıkışı olmayan bir ekran kartına, adaptör vasıtasıyla rahatlıkla bağlayabilirsin. Uyumsuzluk ya da buna benzer bir sorun, sırf adaptör kullandığın için başına gelmez. Şimdiden hayırlı olsun...

BELLEK TAKVİYESİ YAPACAKLARIN DİKKATİNE

S Merhabalar Oyungezer ailesi,
Sekiz aydır mükemmel bir iş çıkarıyorsunuz. Umarım hep böyle devam eder. Benim sorum olacaktı, cevaplarsanız çok sevinirim. Şu an kullandığım 2x Kingston 512MB DDR2 belleğin yanına Mushkin Enchanted 2x1GB bellek kitini eklemeyi düşünüyorum. Acaba herhangi bir sorun ya da uyumsuzlukla karşılaşır mıyım? Cevabınız için şimdiden teşekkürler.
İlker GÜLLÜ

C Merhabalar İlker, elindeki 1GB belleği 2GB ekstra bellekle, hazır fiyatlar uygunken takviye etmek istemen oldukça yerinde bir yaklaşım. Teoride 1+2=3GB bellek sahibi olmak gayet avantajlı olabilir. Ancak Windows Vista kullanmıyorsan ya da grafik işleme gibi bellek yoğun programlarla uğraşmıyorsan 2GB ile 3GB arasında çok da bir fark olamayacaktır. Peki bellek takviyesi gereksiz mi? Hayır, 2x1 kit halinde, birbiriyle uyumlu, yüksek çalışma frekansına, düşük zamanlama değerlerine sahip bellek satın almak sistemin için tabii ki avantaj. Toplamda 2GB bellek kapasite olarak gayet yeterli. Benim dikkat çekmek istediğim konu, eski belleklerin. Frekansını yazmadığın için öncelikle Mushkin Enchanted modeliyle frekans düzeyinde uyumlu olup olmadığından emin olamıyorum. Diğer yandan zamanlamalarının da uyumlu olması kuşkusuz çok önemli. Elindeki eski Kingston belleklerin, yeni alacağın belleklerle sorunsuz çalışması halinde bile yeni belleğinin anakart tarafından frekansı ve zamanlama değerlerinin düşürülerek kullanılması olası. Bu da yeni aldığın belleği kapasitesinin çok altında kullanmana sebep olabilir. Bu riski göze almak yerine, en mantıklısı eski bellekleri toptan çıkarıp yeni bellek kitini takmak olacaktır *(Ne zaman karma bellek yapsam başıma bir iş geldi. En güzeli eskileri okutup ikinci el pazarından mezun etmek. -TÖ)*.

POSTA İDARESİNDEN TAAHÜTLÜ POSTA

S ...Mektubu bitirdiğimi sandınız ama soru sormadan bırakır mıyım? İlk kez e-posta atıyorum soru da soracağım tabii. Yazın da gelmesiyle ve 2008-2009 yıllarında çıkacak bir sürü şahane oyunu oynamak için bilgisayarımı gözden geçirmeye niyet ettim. Gözden geçirince de sistemi yükseltmeye karar verdim. Daha Bioshock'u oynayamadım düşünün artık. Bilgisayarım P4 3.0GHz işlemcili, Asus P5PL2 anakartlı, 2x512MB Kingston 533MHz DDR2 bellekli, 160GB Sata sabit diskli ve 256MB Radeon X800 GTO ekran kartlı bir sistem. 300Wattlık da bir güç kaynağı bulunmakta. Ekran kartım Shader 3.0 desteklemediğinden yeni çıkan çoğu oyunu çalıştıramadım. Diğer yandan bu sisteme 2x1 GB 800MHz bellek eklemek de istiyorum. Bir sorun olur mu? İşlemcimi de Intel Core 2 Duo E8400 yapmak istiyorum. Ekran kartı olarak da GeForce 8800 GT ya da 9600 GT almayı düşünüyorum ama ekran kartı için acele etmeme gerek yok sanırım. Anakartımın ku-

Tapir Usta VII: İhtiyar Heyeti

..."Sayın Galaktik TV izleyicileri, şimdi huzurlarınıza acılı bir ustayı çağırmak istiyorum. Günlerden beri biricik çırağından haber alamamış, üzüntüsünden yemeden içmeden kesilmiş... Evet karşınızda Tapir Usta"...
Yoda: Bu kanallar var günden güne daha da abuk. Ah nerde çizgi film kuşakları eski.
Mace Windu: Amirim Tatooine'den Obi-Wan Kenobi geldi.
Yoda: Ver izin, diyecekmiş ne?
Obi-Wan: Amirim emriniz üzere Tatooine'e gidip Tapir Usta'nın haciz işlemini gerçekleştirdik.
Yoda: Var bu çocuk ne olmak?
Obi-Wan: Amirim işte bu çocuk da haciz işlemine mahsuben aldığımız.
Yoda: Haspinallah, sizde yok akıl hiç?
Mace Windu: Amirim bir de Coruscant'daki kaçak işyerlerinin durumu var. Yıkım izni için başvuralım mı?
Yoda: Kaçak olmak bir sürü dükkan. Senatodan arkası var hissediyor ben. İzin gerek var encümenden ama bu kadar baskıya sanmamak çıksın izin.
Anakin: Şey... Eğer maliye olarak tüm çalışma izinlerini iptal ederseniz, buna rağmen çalıştıkları tesbit edilirse "kaçakçılıktan" doğrudan basabilirsiniz. Baskından evvel emniyet müdürlüğüne en az bir defa haber vermeniz gerek sadece. Bu sayede encümen iznine gerek kalmaz.
Mace Windu: Amirim haklı olabilir mi çocuk?
Yoda: Bakmak gerek kanuna. Hım... Çocuk haklı olmak, sen de yapmak aynen çocuğun dediğini Windu.
Mace Windu: Tamamdır Amirim...
Yoda: Maliyenin gücü fazla olmak Genç Anakin'de. Sen yetiştirmek bu çocuğu Obi-Wan Galaktik Maliyeci olmak üzere...



tusunda çift çekirdekli işlemcileri desteklediği ve PCI-E x16 desteklediği yazıyor. Sizce anakartımı değiştirmeme gerek var mı? Bunların haricinde siz ne gibi parçalar almamı önerirsiniz?
Can AKINCI

C Oyungezer ekibi olarak misyonumuz, okur ekseninde çözüm odaklı çalışmak ve kurumlararası etkileşim kalitesini arttırarak çıtamızı daha da yukarılara taşımaktır *(Elbette bu yolda bize yol gösteren ilkeler empati, sinerji ve inovasyondur. Yaşasın Kurumsal Eşcinsel BT hareketi! Ehmm.. -TÖ)* Peki bunu nasıl gerçekleştiriyoruz? İlk önce bize atmış olduğunuz tüm mektuplar, bozulmalara karşı koruyucu bir solüsyonla doldurulmuş olan havuzumuzda toplanıyor. Her iki günde bir bu havuzdaki mektuplar Volkan tarafından toplanıyor ve fırınlama bölümüne teslim ediliyor. Fırınlarda ise Berkant ile Kaan, mektupları işlenmeye hazır hale getiriyor. Ardından işlenmeye hazır ham mektuplar, Eren tarafından gerekli bölümlere ulaştırılıyor. Ayıklanan bu mektuplar Posta İdaresi, Teknik Servis ya da kişisel postalar bölümlerinde özenle işleniyor. Tüm işlemleri biten mektuplar da Serpil tarafından gerekli yerlere gönderiliyor. Bazen mektuplar, içeriğine göre birden fazla bölümde işleme tabii tutulabilir. Mesela bugün de böyle bir mektupla karşı karşıyayız sevgili okurlar. Posta İdaresi'ne gönderilen bir mektup, son halini almak üzere Tamir Atölyesi'ne uğruyor...

Merhabalar Can, en yakın zamanda Bioshock ve S.T.A.L.K.E.R. oynayabilmeni tüm kalbimle diliyorum. Hal böyleyken ilk önce anakartı değiştirmemiz gerekecek galiba... Az evvel baktım elindeki anakart çift çekirdek de olsa en fazla Pentium D serisini destekliyor. Hal böyleyken Core 2 Duo E8400 desteklemesi mümkün değil. P35 yongalı bir anakart tercih edip, bu işlemciyi aldın mı şık duracaktır. Eski belleklerini hiçbir şekilde kullanmaman şartıyla 2x1GB 800MHz bellek takviyeni sonuna kadar destekliyorum.

Ekran kartı konusunda aceleye gerek yok ancak 9600 GT yerine daha yeni (gelecek) modelleri tercih etmende fayda var. Diğer yandan bu alacaklarına 300Watt oldukça az, en az 450Watt kaliteli bir güç kaynağı düşünmelisin. Eğer yer sıkıntısı yaşıyorsan da 500GB diskler oldukça uygun. Bir yerde bu kadar köklü değişiklikler gerekiyorsa tümden sistemi yenilemek daha yerinde olur gibi de geliyor.

EN BÜYÜK EKRAN KARTI KANDIRMACASI

S Merhabalar Olgay abi ve tüm Oyungezer ekibi, İşinizin yoğun olduğunu düşünerek sözü daha fazla uzatmadan sorularıma geçmek istiyorum. İlk olarak yeni bir bilgisayar alacağımı, dolayısıyla bu dönemde parça seçmekte olduğumu belirteyim. Öncelikle işlemciden başlayalım. İyi performans veren E8500 mü almalıyım, yoksa dört çekirdekli Q9300 mü, karar veremedim.

İkinci sorunum ekran kartlarıyla ilgili. 9800 GTX (belki de SLI) veya 9800 GX2 almayı düşünürken ortaya Nvidia GTX 280 modeli çıktı. Bu üç farklı kart arasında kalmış durumdayım. 9800 GTX alırsam büyük ihtimalle 2 tane alıp SLI bağlayacağım. GTX 280 yahut 9800 GX2 alırsam, tek kart olarak kullanacağım. İki tane 9800 GTX mi daha iyi performans verir yoksa 1 tane GTX 280 ya da 1 tane 9800 GX2 mi? Duyduğum kadarıyla 9800 GX2, adından da anlaşılabileceği üzere, iki tane ekran kartının (sizin verdiğiniz örnekle) tost yapılmasından oluşuyor. Yalnız başına kullanılacak olan bu kart için de SLI destekli bir anakart mı almam gerekiyor acaba?

Son olarak şu anda DDR2 bellek mi almak daha mantıklı yoksa DDR3 mü? Sorularım bu kadar Olgay abi, biraz uzun olduğunu biliyorum ama yardımcı olabilirsen çok sevinirim. **Sina ETEL**

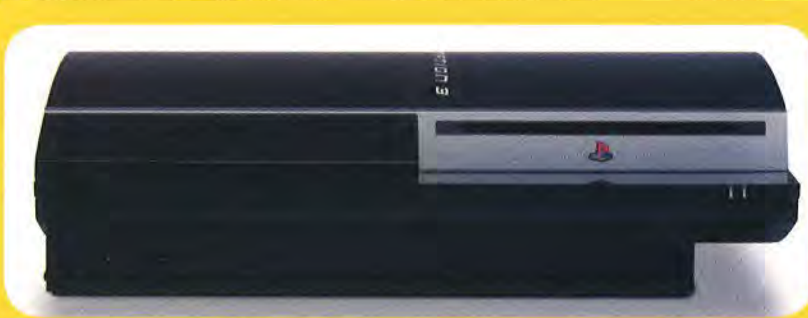
C Merhabalar Sina, Q9300 mü, yoksa E8500 mi sorunsalının cevabı basit aslında. Oyunlarda gösterdiği performansa göre işlemcileri kıyaslarsak E8500, çizim ve video programlama gibi profesyonel uğraşların varsa da Q9300 daha iyi bir tercih. Çekirdek sayısını ve ilerde oyunların dört çekirdekli işlemcilere destek vermesi gibi olasılıkları hesaba pek katma. Yıllardan beri bizler olasılıkları hesaba katıp yeni teknolojilere para veririz ancak her zaman kastedilen bir sonraki seriler çıkar, biz de ara ürünleri aldığımızla kalırız. Neyse efendim mevzu bahis olan satın alma amacımız sadece oyunlarsa, sonuç belli. Hatta E8500 yerine, fiyat farkına değmediği için E8400 de alabilirsin. Paran da cebinde kalmış olur.

Ekran kartlarına gelince işler bir parça karışık bu ay. Piyasaya durmadan yeni kartlar giriyor ve bu ay da sürecek bu süreç. Bu yeni kartların fiyatları da henüz otrumuş değil. Yeni modellerde 40$ kadar fazladan bir fiyat var. Bu yüzden böyle üst seviye model ekran kartı almak için pek de doğru bir zaman değil. GTX 280 ile 9800 GX2 kapışırken GTX 260, 9800 GTX ve Radeon 4870 arasında da sıkı bir çekişme var. Eğer bir ay beklersen hem gelecek ay bu kartların detaylı bir performans karşılaştırmasını bulacaksın dergimizde, hem de fiyatlar biraz daha oturmuş olacak.

Diğer yandan GeForce 9800 GX2'yi kullanmak için anakartının SLI desteğin ihtiyacı yok.

Şu an için DDR2 bellekler, hem fiyat açısından uygun, hem de performansta yeterli. DDR3'e geçmek için elle tutulur, net bir sebep de henüz yok.

Şimdilik bizden bu kadar. Her türlü derdinizi, sıkıntınızı, tatil anınızı donanim@oyungezer.com adresine bekliyoruz. Gelecek ay görüşmek üzere, hoşçakalın...
OLGAY ERTEZ



2009 Yılında ÖSS'de Çıkması Muhtemel PlayStation 3 Soruları ve Çözümlü Cevapları

1) Bu yaz Amerika'dan PlayStation 3 almayı düşünüyorum. Ancak bende HDTV yok. Bu nedenle HD monitör almak istiyorum. Önermiş olduğunuz HD monitör BenQ X2200W'nun maximum çözünürlüğü 1680x1050 olarak gözüküyor. Buna dayanarak Full HD görüntü alabilmek için monitörün 1920x1200 çözünürlüğü kaldırabilmesi gerekli midir yoksa 1680x1050 de yeterli midir? - **Evren SAVAŞ**

Bu modelle Full HD görüntü alamazsın. Ama gerek de yok Full HD'ye bence bu büyüklükteki monitörde. Eğer Full HD istiyorsan 24" veya 26" bir model bakmalısın.

2) Ocak ayının sonlarına doğru bölge kodu NTSC-J olan bir PlayStation 3 aldım. Türkiye'deki Sony ile bağlantıya geçtim, ürünü aldığım yere bağlı merkeze başvurmamı söylediler. İngiltere'deki Sony bayisiyle irtibata geçmeyi denedim ama oradan da bir cevap gelmedi. Ben PlayStation 2 oyunlarını da PlayStation 3 ile oynamak istiyorum, ne yapmalıyım? - **Cem TOPAL**

NTSC-J'lerde kendinden PS2 desteği var. Ama oyunlarının da orjinal NTSC-J bölge kodlu olması gerekiyor. Biraz zor yani.

3) PlayStation 3 ile birlikte kullanabilmek için monitör arıyorum. Fiyatı bütçemin üzerinde olduğu için önermiş olduğunuz BenQ X2200W'yi tercih edemiyorum. Bunun yerine Samsung 2232BW modelini almak istiyorum. Buna bağlı olarak HDMI girişi yerine, DVI girişini kullanmak performans farkına neden olur mu? DVI bağlantıyla elde edeceğim görüntü, HDMI ile alacağım görüntüden ne denli farklı olur? - **Tolga TEOMAN**

Görüntü kalitesinde bir fark olmaz. Ancak PS3'den ses alabilmek için ya optik girişli bir hoparlöre ya da HDMI'ı DVI'a çevirirken sesi de ayrıştıran ve hoparlörüne uygun ses çıkışı veren özel bir kutuya ihtiyacın var. Bu kutudan memleket sınırlarında gören bana da haber versin.

4) Geçen sayıda 60GB sabit disk kapasiteli PlayStation 3 modellerinde HDMI 1.3 bağlantısının bulunduğunu belirtmiştiniz. Bu bağlantı 80GB kapasiteli modellerde de bulunmakta mıdır? Diğer yandan PlayStation 2 oyunlarını çalıştırması açısından hangi model daha iyidir? - **Bilâl YÜKSEL**

40GB'lık model (piyasadaki tek model) PS2 oyunlarını çalıştırmaz. 60GB'lık PAL model çalıştırır ama yazılım emülatör ile bu yüzden her oyun çalışmaz. 80GB'lık modeller tam destek verir ama bunlar da PAL olmadığı için PAL oyunları, yani Türkiye'de satılan oyunları çalıştırmaz. Kısacası PS3 ile PS2 oyunu oynamak Avrupa sınırlarında çok da mümkün değil. Yine de en iyisi 60GB'lık model.

AYLARDIR DÖVÜŞÜYORLAR... YORGUNLAR, KIZGINLAR... VE YARI FİNALDELER. BİRİLERİNİN CANI FENA YANACAK.

OGZ

PRINCE VS GANDALF

Bir önceki dövüşte iyice sersemlemişti Prince, hiç bilmediği bir zamanda ve mekanda bulmuştu kendisini Altair'i gelecekteki o acaip makinada bulup işini bitirdikten hemen sonra...

Normalde Gandalf'ın Prince'le dövüşmek istememesi lazımdı... İyi bir karakter değil miydi Prince özünde? Fedakar? Dürüst? Tüm bunlara rağmen Gandalf onu görür görmez, yıkıldığı kayanın üstünden güçlükle doğrularak, asasını Prince'e doğru tuttu. O anda görülmez bir güç fırladı prensin üstüne... Gözünde kararlılık vardı, genç adamın özünde başka bir şey daha vardı, karanlık, korkunç bir şey...

Kendisine doğrultulmuş asanın sade bir sopa olmadığını anlayıp, Zamanın Kumları'nı kullandı Prince. Ama zamandan bağımsız hareket ediyordu Maia'nın büyüsü... Prince havada savrulup kayalıklara yanlamasına çarptı 50 metre ötede. Yere düşen bedeninde artık kalkmaya takat kalmamıştı. Gandalf karışmış sakallarını ve saçlarını eliyle düzeltti, şapkasını yerden alıp silkeledi ve dövüşü kaybettiği belli olan rakibine son bir bakış atıp arkasını döndü... Ve döndüğü anda donup kaldı!

Alev gibi yanan gözleri, dik saçlarıyla bu yeni hasmın kim olduğunu ilk başta anlayamadı Gandalf. Ama biz biliyorduk tabii ki: Dark Prince... Prensin insan formunun tamamen sağlığını yitirmesi ve ölümün eşiğine gelmesi demek, bedenindeki Zamanın Kumları'nın onu ele geçirmesi demekti. Gandalf, onun nasıl olup da bu kadar hızla arkasından önüne geçtiğini merak ediyordu ki tıslayan bir sesle konuştu Dark Prince: "Bir yere mi gidiyordun, yaşlı adam?" "Aydınlığın ateşini kullanır, karanlığın ateşini de iyi tanırım. Ama senin gibi bir yaratıkla daha önce hiç karşılaşmadım. Bu ne biçim bir büyü?" Gandalf şaşkınlığını gizlemeyi başaramamıştı...

"Bu büyü değil, yaşlı adam". Dark Prince Gandalf'a yüzünü dönmüş, onun etrafında yürüyordu yavaş yavaş: "Ben sihir değiLİM!" dedi ve son hecesiyle koluna gömük olan silahı Tailwhip'i Gandalf'a doğru savurdu. Yaşlı görünüşünden beklenmeyecek bir çeviklikle eğildi Gandalf ve asasını da savurdu dönerken ama prensin karanlık tarafı, çevik, tek bir sıçrayışla bu hamleden kurtuldu... Ve havada asılı kaldı...

Vurmak için savurmamıştı asasını Gandalf. Dark Prince'in tam altına geldiğinde, aydınlığın ateşini çağırmış, onu havada bir küre içinde asılı bırakmıştı... "Zavallı küçük... Bahtsız geçmişin yüzünden ceza çekmen gerekiyor. Ama bu dünyanın yüzünden kötülüğü silmek için söz verdik..." Dark Prince ise alevlerin arasından kötü kötü bakmaya devam ediyordu. Küçüldü küre, küçüldü, küçüldü ve en sonunda prensle ve kötü ikiziyle birlikte yok oldu gitti.

Wins

411 oy	Oyların Dağılımı	510 oy

OGZ DÖVÜŞ KULÜBÜ FİNAL MAÇINA HEPİNİZİ BEKLERİZ!



GANDALF vs DARTH VADER



İyilik ve kötülüğün bu en büyük karşılaşmasını izlemeye, en ön sıradan davetlisiniz. Gelecek ay, son kez bu sayfalarda toplanıyoruz. Kulübümüzün son ve en büyük dövüşünde bulunmanız dileğiyle.

Dövüş Kulübü



KRATOS VS DARTH VADER

Devasa bir kanyonun sarp yamacının en tepesinde Kratos, iki elinde iki bıçağıyla bekliyordu... Bu son dövüş, onun Olimpos'ta bıraktığı yerin, ölümlülerin en iyisi olduğunu da ispatlayarak sağlamlaşması için gerçek bir gösterge olacaktı. "Bundan sonra da beni inkar edemezsin ya Zeus..." diye söylendi... Kanyonun dibinde ise Vader ışın kılıcını açmış, hasmının hamlesini bekliyordu. Yüzünü gizleyen maskesinin altından zorlanarak nefes aldığı duyulabiliyordu. Kratos ise bitmeyen gücü ve daha da bol olan azmiyle gelecekti üstüne...
Netekim, kanyonun tepesinden aşağıya bıraktı Kratos kendini. Havada süzülürken iki bıçağını birden çekti. Ama bu, sıradan bir rakip değildi. Onu yenmek istiyorsa Bizans oyunu yapmalıydı. Bıçaklarını çektiği anda, Wrath of Zeus büyüsünü aklına getirdi ve iki devasa yıldırım gönderdi Vader'a doğru...

Darth Vader'ın da aynı hızla elini kaldırıp Force Lightning'le karşılık vermesine nedense hiç şaşırmadı.
İki korkunç elektrik saldırısı, birbirinin içinden geçip, aynı anda hasımları vurdu. Vader sarsılarak geriye fırlayınca, Kratos darbenin etkisinden kurtulup ayaklarının üstüne düşebilmek için bir takla attı kendi etrafından. Ama büyük bir hataydı bu. Asla Darth Vader'a sırtını dönmemesi gerekiyordu. Vader Kratos'u Güç'ü kullanarak havada yakaladı... Bir yandan da boğazını sıkmaya çalışıyordu. Vücudunun üzerindeki hakimiyetini kaybeden Kratos'un gözlerinde en ufak bir korku ifadesi bile yoktu. İki Blades of Athena'yı havadayken savurdu. Bir zincir Vader'ın boğazına sarılırken, diğer bıçak tam göğsündeki üniteye isabet edince Vader gözle görülür şekilde sarsıldı.

Vader, Kratos'un vücudunun içinden akan Güç'e erişti. İki avcunu iki yana açarak, vücudunu parçalara ayırmaya başladı. Ama Güç'e inanmayan, hatta onun ne olduğunu bile bilmeyen Kratos, inanılmaz bir şekilde direniyordu. Neredeyse şaşkınlık olarak nitelendirilebilecek şekilde kafasını eğerek Vader "karanlık tarafın gücünü küçümseme..." dedi, biraz da olsa zorlanarak... Kratos'un vücudunda açılan ufak çatlaklardan kan sızmaya başlamıştı ki, inanılmaz bir şekilde bakışlarını Vader'a çevirdi. "Siyah giyimli iblis, ben üç kere Hades'ten tırnaklarımla kazarak tırmandım... Beni ancak ben öldürebilirim, sen değil..." diyerek iki bıçağı birden havaya fırlattı. Zincirin bitiminde hızla geri dönen bıçaklar, Kratos'un boynuna geldi... Kratos'un cansız ve başsız bedenini salıverdi Vader... Bitmişti artık, onun bile bir sınırı vardı Güç kullanırken. Kesik kesik, zorla aldığı nefesinin hırıltısı yankılanıyordu yalçın kayalardan. Güçlükle doğruldu çöktüğü yerden. Kazanmıştı ama finalde kimle karşılaşacağını çok iyi biliyordu. "Karanlık ve Aydınlığın büyük savaşı ha... Tarih tekerrür ediyor demek ki."

Wins

449 oy — Oyların Dağılımı — 472 oy

OYUNGEZER DÖVÜŞ KULÜBÜ'NDE 8. AY SONUCU: Tam 62 oyun karakteri sizin oylarınızla dövüştü, bizim kalemimizle elendi. Ama sonucun bu kadar anlamlı, bu kadar epik olacağı aklımıza gelmemişti. Tam anlamıyla aydınlık ve karanlığın kapışması var gelecek sayımızda.
Sizce aydınlığın savunucusu Ak Gandalf mı kazanır final dövüşünü? Yoksa karanlık tarafın, hırsının ve Güç'ün hizmetkarı Lord Vader mı? 5 Temmuz'dan itibaren ***www.oyungezer.com.tr*** adresine girin ve bu büyük mücadeleyi kimin kazanacağını belirleyin. Ama önce, gelin size iki büyük finalistimizi tanıtalım.



GANDALF

Eğer benim onun hakkında duyduklarımın yalnızca dörtte birini dahi duymuş olsaydınız -ki benim duyduklarım bile onun hakkında duyulabileceklerin küçücük bir kısmı- harikulade bir hikayeye hazır olurdunuz" der üstad Tolkien, Gandalf hakkında. Peki *Yüzüklerin Efendisi* üçlemesiyle bir şekilde alakadar olmuş herkesin gönlünde taht kuran bu ak sakallı dedeyi gerçekte ne kadar iyi tanıyoruz? İşte bu yazıda, Gandalf'ın az bilinen yönlerini ortaya çıkartmaya çalışacağız. Belli mi olur, belki bir gün rüyamıza girip sayısal loto numaralarını söyler; karşılaştığımızda ayıp olmasın adamcağıza.

MİTOLOJİK KÖKENLERE VE İSİMLERE DAİR

Tolkien'in mitolojiye karşı özel bir ilgisi vardı ancak klasik Yunan mitolojisinden çok Kuzey mitleriyle ilgileniyordu. Kurguladığı öykülerde de bu mitlerin, özellikle de İskandinav efsanelerinin etkileri rahatlıkla görülebilir. 1930'lu yılların başlarında Hobbit adlı eserini yazarken neredeyse bütün cüceleri Nors mitolojisine ait *Völuspá*'daki *Dvegr*, yani cüce katalogundan faydalanarak isimlendirmişti. Gandalf ise bu cücelerin liderinin, yani *Thorin*'in eski adı idi. Ancak Tolkien zamanla bu kararından pişmanlık duymaya başladı ve ufak değişiklikler yapmaya karar verdi. Gandalf ismi asa veya büyü anlamına gelen *gandr*, ve elf anlamına gelen *álfr* kelimelerinin birleşiminden oluşuyor ve büyülü bir asa taşıyan koruyucu bir ruha işaret ediyor. Bu durum Tolkien'in kararını değiştirmesinde etkili olmuş olsa gerek. Önceki tasarılarda cücelerden farklı, ancak *Yüzüklerin Efendisi* serisinde göründüğünden daha kısa bir "yaşlı adam" olarak betimlenen Gandalf'ın ilk ismi ise *Bladorthin* idi. Tolkien daha sonra bu ismi eski bir krala vermeyi uygun buldu.

Gandalf'ın mitolojik kökenleri burada da son bulmuyor. 1946 yılında yazdığı bir mektupta belirttiği üzere Tolkien, Gandalf'ı asasıyla dünyayı dolaşan yaşlı bir adam kılığındaki Tanrı *Odin*'e benzetiyordu. Benzer şekilde Gandalf ile Fin destanı *Kalevala*'daki *Väinämöinen* adlı yaşlı ve bilge tanrı arasında da benzerlikler görülebilir.

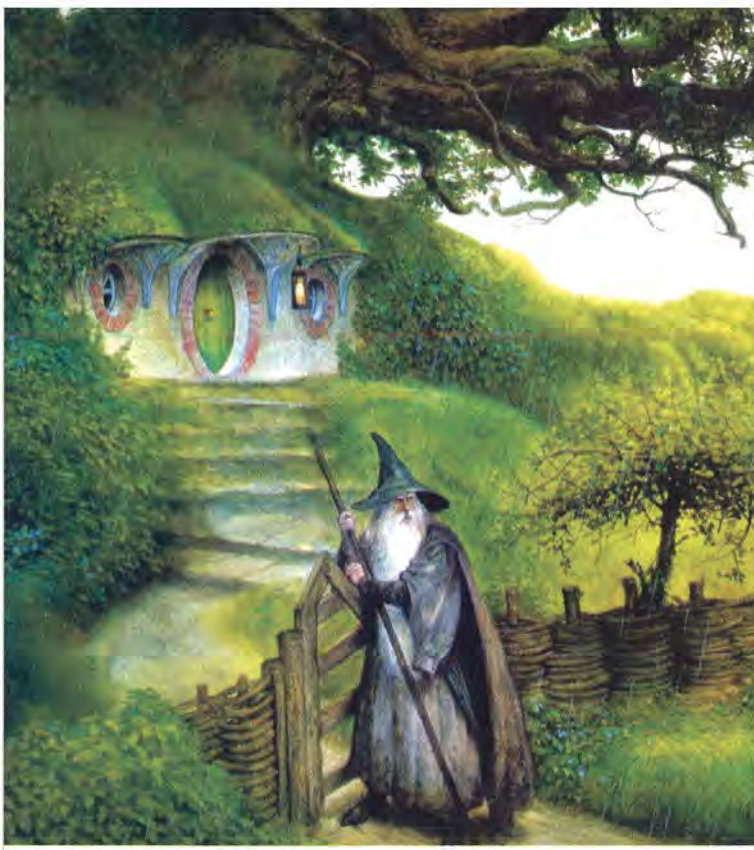
GANDALF İNSAN MI?

"Kulakları sivri değil, o halde insan" demişti bir arkadaşım zamanında. Özellikle de yalnızca seriye ait filmleri izleyenler için bu oldukça şaşırtıcı bir durum; ancak hayır, Gandalf insan değil. Elf de değil. Ork hiç değil. O bir *Maia*; Tolkien dahi bir mektubunda Gandalf'ı melekvari bir varlık olarak düşündüğünü itiraf ettiğine göre, rahat anlaşılması açısından bir nevi melek de diyebiliriz. *Ainulindalë*, yani *Silmarillion*'un ilk bölümü olan yaratılış öyküsünde anlatıldığı üzere *Maiar*, tek tanrı *Eru*'nun ilk önce yarattığı kutsal varlıklar olan *Ainur*'un bir parçası. Ardından *Ilúvatar'ın Çocukları*, elfler ve insanlar geliyor.

Kadim çağlarda, tam olarak tercüme edilemese de rüyalarla bağlantılı bir isim olan *Olórin* olarak anılıyordu bilge Gandalf. Rüyaların efendisi *Irmo*'nun bahçelerinde yaşıyor ve sık sık merhameti ve sabrı öğrendiği *Nienna*'yı ziyaret ediyordu. Orta Dünya'ya geldiğinde öncelikle insan, ardından da yaşlanmadığı ve sürekli elflerin arasında dolaştığı için onlardan biri sanıldı. Gerçek kimliği ise pek az kişi tarafından biliniyordu. Elflere verilen üç güç yüzüğünden birini, kızıl *Ateş Yüzüğü Narya*'yı taşıyan ve Limanlar'daki karşılaşmalarının ardından yüzüğü Gandalf'a teslim eden *Círdan* da bunlardan biriydi. Halihazırda ateş elementine yakınlık duyan Gandalf için ne kadar da doğru bir seçim.

GANDALF BÜYÜCÜ MÜ?

İkinci bir şok dalgası sayılır mı bilemiyorum fakat Gandalf bir büyücü değil; en azından bildiğimiz anlamda. Gandalf, diğer *Istari* üyeleriyle birlikte elflere ve insanlara yardımcı olması adına *Valar* tarafından Orta Dünya'ya gönderilmişti. Ancak büründüğü yaşlı adam formuyla birlikte dünya üzerindeki güçleri de kısıtlanmıştı.







Yaklaşık 1500 yıl boyunca yaptığı geziler sırasında kuzey ve batı topraklarını ve kültürlerini öğrenen Gandalf en çok da elflerin arasında dolaşıyor, gizliden gizliye kalplerine ferahlık, akıllarına bilgelik ve güzel düşünceler yayıyordu. Ancak Tolkien'in eserlerinde Gandalf'ın "büyücülük" yeteneklerinin pek azına şahit oluyoruz, gördüklerimiz ise kafamızda kurduğumuz büyücü imgesinden oldukça uzakta. Bir dilbilimci olarak Tolkien, "wizard" kelimesinin Eski İngilizce'de bilgelik anlamına gelen "wis" kelimesinden türediğini elbette ki gayet iyi biliyordu. Dolayısıyla gücünü büyülerinden değil zihninden alan Gandalf'ın, bir büyücüden çok bir arif olduğunu söyleyebiliriz.

GANDALF VS. BALROG

Bu bilgileri sizinle Dövüş Kulübü vasıtasıyla paylaştığımıza göre, Gandalf'ın esaslı dövüşlerinden bahsetmesek olmaz sanırım. *Khazad-dûm Köprüsü*'nde dövüştüğü Balrog aynı Gandalf gibi bir *Maia*; dolayısıyla güç açısından yaklaşık olarak eşitler. Köprü üzerindeki karşılaşmalarından sonra Gandalf ve Balrog, uzun bir düşüşün ardından bir yeraltı gölüne iniyorlar. Bu durum Balrog'un ateşinin zayıflamasına yol açıyor ve kaçmaya başlıyor. Gandalf sekiz gün boyunca Balrog'u kovalıyor. En sonunda *Sonsuz Merdivenler*'den tırmanarak *Zirak-zigil*'in tepesine ulaşıyor ve burada ateşini yenileyen Balrog ile iki gün iki gece boyunca savaşmaya devam ediyor. İkinci filmdekinin aksine kitaplarda "kılıca elektrik yükleyen yıldırım" durumu yok aslında, Balrog sadece tepeden aşağıya düşüyor. Gandalf ise bu zorlu savaşın ardından gücünü tüketiyor ve bedenini terkediyor ancak görevini tamamlamak amacıyla eskisinden çok daha güçlü bir şekilde, *Ak Gandalf* olarak geri dönüyor. Tolkien'in kitaplarında ve notlarında kullandığı ifadelerden anlaşıldığı üzere Gandalf'ı Orta Dünya'ya geri gönderen güç *Valar*'ın da üzerinde. Bu da demek oluyor ki *Eru*, tek tanrı, dünyanın gidişatını değiştirmek adına dolaylı olarak müdahalede bulunuyor.

GANDALF VS. BÜYÜCÜ KRAL

Gerçek ismi bilinmeyen bir başka düşman da Nazgûl Lordu. Lordun Gandalf'la dövüşü yalnızca üçüncü filmin uzatılmış versiyonunda yer alıyor. Gandalf, Gondor kuşatması esnasında Faramir'i kurtarmak adına *Gölgeyele*'nin sırtında koştururken birden karşısında Büyücü Kral'ı buluyor. Kanatlı bir yaratık üzerinde görünen Kral, Gandalf'ın asasını parçalıyor ve atından yere düşürüyor. Kitapta ise böyle bir dövüş hiç gerçekleşmiyor. Atıyla *Cümlekapısı*'ndan içeri giren Büyücü Kral, karşısında Gandalf'ı görüyor. Kısa süreli bir laf dalaşının ardından tam alevler içerisindeki kılıcını havaya kaldırmışken uzaklardan Rohirrim'in sesi duyuluyor ve Kral kapıdan geldiği gibi geri dönüyor.

Her halükarda eğer filmdeki gibi bir karşılaşma yaşansaydı, Büyücü Kral'ın üstünlük sağlaması mümkün olmazdı. Zira yalnızca Sauron'un iradesi sayesinde güç kazanmış bir insan olan Nazgûl Lordu'nun büyücülüğü, gri renkteyken dahi koskoca Balrog'u devirmiş bir Ak Gandalf'a sökmez. Diğer bir deyişle; olmadı PJ.

GANDALF VS. SAURON!

Elbette ne filmlerde ne de kitaplarda böyle bir dövüş yok. Ancak Gandalf ile Sauron arasında gerçekleşen, uzak mesafeden ve kısa süreli de olsa bir karşılaşma gerçekleşiyor. İlk kitabın/filmin sonunda *Tek Yüzük*'ü parmağına geçirip



Boromir'den kaçtıktan sonra *Amon Hen*'in zirvesindeki *Görme Tahtı*'na oturan Frodo, Sauron'un kalesi *Barad-dûr*'a baktığında Göz'ü hissediyor. Göz de onu görüyor tabii. *Karanlık Lord*'un Frodo'nun konumunu tam olarak belirlemesine kısa bir süre kala Frodo aniden zihninde Yüzük'ü çıkartmasını söyleyen farklı bir güç hissediyor. İki gücün çarpışmasının ardından Frodo özgür iradesini kullanarak Yüzük'ü parmağından çıkartıyor.

Frodo'nun haberi olmasa da, aslında bu ses Gandalf'a ait. Uzaklardan Frodo'nun kendini gizlemek adına yaşadığı zorlu mücadeleyi hisseden Gandalf, Frodo'ya kendini toparlayana kadar destek oluyor; ancak Sauron ile yaşadığı bu karşılaşmanın ardından güçsüz düşüyor. Gerçek bir karşılaşma olsaydı kim kazanırdı sorusu ise tartışmaya açık ve cevabı ne yazık ki bu sayfalara sığdıramayacağımız kadar uzun.

GANDALF VS. DARTH VADER...

Yer kısıtlaması sebebiyle belirli bölümlerini kırpmak zorunda kaldığımız bu yazıyı mümkün olduğunca sadeleştirmeye çalışmış olsak da, bazı bölümleri havada kalmış veya zihninizde yeni soruların doğmasına yol açmış olabilir. Bu yüzden hepinizi öncelikle Tolkien için bir dakikalık saygı duruşuna, ardından sitemizdeki oylamaya ve forumlarımızdaki tartışmaya davet ediyoruz.

Gandalf günümüzde müzik gruplarına ilham, havayolu şirketlerinden modem üreticilerine kadar alakasız pek çok firmaya ise doğrudan adını verirken, gerçek kimliği video oyunlarında eğlence uğruna çarpıtılmaktan kurtulamıyor. Ancak her ne olursa olsun, Orta Dünya'da geçirdiği iki bin yılın ardından insanların kalplerine umut aşılamayı başarıyor. Umudunuzu asla kaybetmemeniz dileğiyle; namárië! - *EREN OKKA*

DARTH VADER

Pek az insan pek çok şey sığdırabilir kısacık insan ömrüne. Bazılarınınsa kaderidir evreni şekillendirmek. Yaratmak kadar yok etmek de yaşamın çarklarını döndürmek için gereklidir.

KEHANETE DOĞAN ÇOCUK

Usta tarihçi Arhul Hextrophon'un öğrencisi, tarihçi ve New Republic Araştırma Konseyi Direktörü Voren Na'al, 41.9 BBY'de doğduğunu söyledi çocuğun, New Republic'in arşivlerini yeniden oluşturmaya çabalarken.

-Beni eleştirenler galaksileri, sistemleri görmediğimi, kişilerin karakterlerine saplanıp kaldığımı söyler durur. Ama ben inanıyorum ki bütünün kendisi kadar önemlidir küçük parçalar. Bu yüzden tarihe yaklaşımım -yakın tarihe dahi- onu yazan karakterler üstündendir.

Voren Na'al

BBY

Galaktik Takvim: Yavin Savaşı milad kabul edilir. BBY, Yavin Savaşı'ndan öncesini, ABY ise savaştan sonrasını ifade eder.

Galaktik Standart Takvimi Old Republic günlerinden beri kullanılmaktadır. Great ReSynchronization adı verilen düzenleme Republic Ölçüm&Standartlar Bürosu tarafından 35 BBY'de yapılmıştır. İmparatorluk döneminde aynı sistem kullanılmaya devam edilmiştir. Ancak bazı imparatorluk fanatikleri, 13 BBY'de yer alan Genosis Savaşı'nı milad kabul ettikleri bir takvim kullanmışlardır. 25 ABY'de New Republic BBY - ABY sistemine dönmüş ve bu takvimi kullanmaya devam etmiştir.

Usta Qui-Gon Jinn, Shmi Skywalker'a sordu, "Ya çocuğun babası?" "Bir gün yoktu, diğer günse hamileydim ve sonra oğlum dünyaya geldi. Asla bir baba olmadı."

Qui-Gon çocuğun dünyaya gelişinin gücün arzusu olduğuna karar verdi. Çocuğun hücrelerindeki midi-chlorian sayısı 20 binin üzerindeydi. Şüphe yoktu, çocuk kehanette yer alan *Seçilmiş Kişi*ydi. Mekanik/hurdacı Watto'yla girdiği iddia riskliydi ama çocuk gücü kullanabiliyordu ve Qui-Gon inançları uğruna Jedi Konseyi'nin arzusuna karşı gelmeye hazırdı. Güç bu küçük hikayede rolünü oynadı ve çocuk kölelik hayatından kurtuldu.

-Qui-Gon Jinn, 4 hafta sonra 13 yaşında olacağım, Jedi Şövalyesi olmak için sen benim son umudumsun...

Obi-Wan, Qiu-Gon'a kendisini öğrencisi olarak kabul etmesi için yalvarırken

Midi-chlorian

İnsan hücrelerinde yaşayan mikroskobik canlılar, kişinin yaşayan tüm canlıları çevreleyen enerji alanıyla yani Güç'le temasa geçmesini sağlıyor. Normal bir insan hücresinde 2500 midi-chlorian bulunurken, bilinen Jedi'ların midi-cholrian sayımları 5binle 17bin arasında değişiyor. Anakin Skywalker'ın sayımında rakam belirtilmezken bu değerin 20binin üzerinde olduğu biliniyor.

Jedi Konseyi'nin karşısına çıktığında korkuyordu Anakin. Sıkıcı hayatı, heyecanlı ama sonu görünmeyen bir dönemece giriyordu. Annesini özlüyordu. Jedi Konseyi çocuğun Jedi olarak eğitilmesine karşı çıktı. Qui-Gon kararlıydı. Obi-Wan'ın kollarında can verirken son sözleri de bu oldu:

-O seçilmiş kişi, onu öğrencin olarak al ve gücün yolunu öğret, o Jedi olmalı.

Qui-Gon, Obi-Wan'a

Anakin kısa sürede yükseldiği Jedi Tapınağı'nda ve Republic'te dikkatleri üstüne çekiyordu. Jedi öğretileriyle büyüyen Anakin'in gücü arttıkça, egosu da büyüyor, korkuları düşüncelerini de bulandırıyordu. Annesinin Tuskenlerin elinde can vermesinin ardından öfkesine hakim olamamıştı.

-Neden ölmesi gerekiyordu? Neden onu kurtaramadım? Onu kurtarabileceğimi biliyorum.

-Bazı şeyler asla tamir edilemez. O kadar güçlü değilsin Ani.

Padme, Anakin



Rendili Savaşı

Klon Savaşları sırasında, Dreadnaught sınıfı ağır kruvazörlerin üreticisi Rendili StarDrive firmasının, bölücüler tarafına geçmek üzere olduğunu düşünen Konsey ve Senato, ihanetin önüne geçmek ya da artık çok geç kalınmışsa Rendili filosunu yok etmek üzere, Jedi'lardan oluşan bir grubu bu sisteme gönderir. Buradaki savaşın ardından Jedi Konseyi'ne rapor veren Anakin, Padme'yle yaşadığı eve döner. Padme'yi bulamaz. Sadece hologram bir mesaj vardır geride. Hizmetlilerden birinin bıraktığı mesajdaki direktiflere uyarak Galaktik Şehir Endüstri Bölgesine gider ve burada Dark Jedi Asajj Ventress tarafından pusuya düşürülür. Padme'yi öldürmekle tehdit eden Asajj, Anakin'in sevdiklerini koruma içgüdüsünü hesaba katmaz ve öfkesiyle artan gücü karşısında tutunamaz. Hayatta kalmayı başarır ancak Anakin'in tekrar peşine düşemeyecek kadar zayıf düşmüştür.

Anakin'in sağ gözünün üstündeki yara izi ve sol yanağındaki yara izleri bu çarpışmadan kalmıştır.

Zaman içinde çocuk büyüdü. Kendine güveni arttı. Gücünün sınırı yoktu ve gittikçe daha da güçleniyordu. Politikanın içinde olmak en az güçleri kadar tatmin ediyordu egosunu. Ama hala sevdiklerini kaybetmekten korkuyordu. Rüyasında geleceği, gizlice evlendiği Padme'nin ölümünü gördü.

-Kendini eğit, tüm kaybetmekten korktuklarından feragat etmeye
Yoda, Anakin'e

Sith Lord Darth Sidious, Jedi Konseyi'ne siyasi gücünü kullanarak soktuğu Anakin'in aklını çelmeye devam ediyordu. Sırrı ortaya çıktığında kaybetme korkusuna yenilen Anakin'in yardımıyla Mace Windu'yu ortadan kaldırdığında, imparatorluğun uzun zaman önce atılan tohumları yeşermeye başladı.

Kıskançlık, korku, öfke ve gücün kölesi olan Anakin demokrasinin çöküşüne ve Jedi'ların katledilmesine önayak oldu. Ustasıyla lav gezegeni Mustafar'da karşı karşıya geldiğinde dönüşümünü tamamlamıştı. Artık o iyiliğin, düzenin ve demokrasinin koruyucusu Jedi Şövalyesi değil, karanlık tarafın lordu Darth Vader'dı.

KARA ŞÖVALYE

Vader, Mustafar çarpışmasında bacaklarını ve sol kolunu kaybeder. Lavların tutuşturduğu kıyafeti derisini yakarken, gezegenin radyasyonu iç organlarına zarar verir. Gücü kullanarak kendini hayatta tutmayı başaran Vader, İmparator tarafından Coruscant'a götürülür. General Grievous'un cyborga dönüştürülmesinde kullanılan teknolojinin yeni nesli kullanılarak Vader'ın vücudu onarılmaya ve zırhı giydirilmeye başlanır.

Zırhının yarattığı sorunlar, hareket zorluğu ve en sevdiği insanın ölümüne sebep olmak Vader'ın ilk birkaç yılının oldukça zor geçmesine neden olur. Hatta imparatorun, zırhı kendisinin hareketlerini kısıtlamak ve gerçek potansiyeline ulaşmasını engellemek için tasarladığını düşünmüştür.

Ancak zırh zamanla gücüne güç katan bir öğe haline gelir. Gerektiğinde hava geçirmez olabilen zırhı, uzay boşluğunda dahi kısa bir süre hayatta kalmasını sağlayabilmiştir. Cyborg uzuvlarının kontrolü uzun bir süre Vader'ı zorlasa da zamanla insanüstü bir güç haline gelmiştir. Görme ve işitme yetileri zarar gören Vader, maskesi ve kaskındaki ekipman sayesinde çok düşük frekansları bile duyma yetisi kazandı. Kızıl göz yuvaları rengini sadece belli açılardan belli ederken, görüş açısını iyice artırıyordu.

Sith lordların savaşlarda kullandığı ağır zırhlardan esinlenerek tasarlanan zırh oldukça iyi fiziksel koruma sağlıyordu. Özel eldivenleriyle ışın kılıcı ataklarını savuşturması bile mümkündü. Korunmanın yanında yaşam destek üniteleri Vader'ı hayatta tutuyordu. Zırhına tamamen bağımlı olarak yaşayan Vader sadece makinalar yardımıyla ve özel inşa edilen meditasyon odasında maskesini çıkartabiliyordu.

Nefes alması için göğsüne yerleştirilen solunum cihazının bozulması durumunda kısa süreliğine nefes almasını sağlayacak yedek bir sistem gırtlağının arkasına yerleştirilmişti. Ses telleri ve gırtlağı hasar gördüğünden konuşma yetisini de yine ancak elektronik cihazlarla kullanabiliyordu. Solunum ve konuşma cihazları göğsündeki panel yardımıyla kontrol edilebiliyordu.

Kemerinde yer alan bir başka cihazla duyma düzeyini ayarlayabiliyordu. Kemerin sağ ve sol yanlarında, zırhın enerjisinin tükenmesi durumunda kısa bir süre de olsa hareket kabiliyetini kaybetmesine engel olacak yedek bataryalar taşıyordu.



VADER'IN BABASI

Jedi Konseyi'nin büyük kısmı Anakin'in gücün arzusuyla meydana geldiğine inanıyordu. Ancak tek varsayım bu değildi. Palpatine'in Anakin'e bahsettiği Darth Plagueis, Darth Sidious'un ustasıydı. Darth Plagueis midi-chlorian'ları etkileyerek yaşam verme gücüne sahipti. Anakin'in doğumunda Darth Plagueis'in parmağının olduğundan şüphelenilir.

Çene yapısı bozulmamış olmasına rağmen maskesini sadece meditasyon odasında çıkarabilen Vader, yemek ihtiyacını maskesi yardımıyla aldığı sıvılarla gideriyordu. Bacakları, omurgası, göğsü, gırtlağı, kolları ve iç organları çarpışmalarda zarar görmüştü ve o artık insandan ziyade bir makinaydı. *- KAAN ALKIN*

-O şeytani bir ikon oldu.
George Lucas, Vader için



Dijital makyaj dedikleri bu olsa gerek. Elden geçirilmiş Star Wars Trilogy'de Darth Vader'ın kaşlarını da almışlar.



Giray Özil - gozil@ea.com

DİŞLERİMİ FIRÇALADIKTAN SONRA...

Gönül ister ki bu köşe ayda 300 sayfa olarak beş cilt halinde verilsin ve ben de detaylı bir şekilde oyun programlamayı öğretmeye çalışayım ama bu konuda gerekli mercileri ikna edene kadar çok fazla teknik detaya giremeyeceğimi fark ettim. O yüzden bu ay bir oyun programcısının sıradan bir gününün nasıl geçtiğini anlatıyorum, işin mutfağıyla ilgili biraz daha fikir sahibi olmak isteyenler için. Aralara serpiştirilmiş oyun programlama süreciyle ilgili ipuçlarını da yakalamayı ihmal etmeyin.

OYUN PROGRAMCISININ BİR GÜNÜ

Saat alarmlarından nefret ederim. Dolayısıyla benim gibi biri için, bir oyun şirketinde çalışmanın en büyük avantajlarından biri sabahları saat kurmadan uyanabilmek çünkü işte olmanız gereken belli bir saat yok. Şu sıralar sabit olarak saat 10'da uyanıyorum, bu sabah da öyle oldu. İlk yaptığım iş gömlek ve kotumu ütülemek oluyor, zira bir diğer avantaj olan işyerinde dilediğini giyebilme özgürlüğünü nedense artık pek kullanmıyorum. Genelde şort ve terlikle gelen iş arkadaşlarıma göre epey resmi giyiniyor sayılırım. İşyerinde en genç benim aslında ama insan yine de düşünmeden edemiyor, yaşlanıyor muyum ne?

Los Angeles trafiğinin İstanbul'dan aşağı kalır tarafı yok, o yüzden yaptığım en akıllıca şey EA'e beş dakika uzaklıkta bir ev tutmuş olmam. 10:30 civarında işe geliyorum. Kısa süren Tiberium maceramdan sonra şu an henüz açıklanmamış ve epey bir süre gizli tutulacak bir oyunda çalışıyorum. Yeni konsollar sağolsun, artık oyunları yapmak neredeyse üç yıl alıyor. Hayatınızın bu kadar uzun bir kısmını bir oyuna adamak kolay değil, insanın gözünü korkutuyor ara sıra. Duke Nukem Forever ekibine sabır diliyorum.

EA yeni bir yapılanma içinde. Devasa bir şirket havasından sıyrılıp küçük oyun takımlarına daha fazla özgürlük vermeye çalışıyorlar. Bunun sonucu olarak ben de artık oldukça küçük bir ekibin üyesiyim, 35 kişi civarında. Bu yüzden de herkesin birden fazla sorumluluğu var. Benim şu sıralar en büyük görevimse yeni oyunda kullanmak istediğimiz görsel efektlerin altyapısını Unreal

ARANIYOR

Octopi (3D modelleme)
- Çok iyi seviye Photoshop kullanabilen ve 3D modelleme yapabilen
- Oyun sektöründe tecrübeli
- Yazılı ve sözlü iletişimi güçlü
- Kart oyunları ve MMO oyunları konusunda bilgili
- Bilgisayar oyunları tutkusu olan 3D modelleme uzmanı aranıyor.

http://tinyurl.com/6qdj48

Amiqus (Yapay zeka programcısı)
- A.I. programlama araçları konusunda bilgili
- C ve C++ yazılım dillerine hakim
- Araştırmacı, problem çözme ve analiz yetisi olan
- Unreal motoru veya yapay zeka programları konusunda bilgi sahibi olan yapay zeka programcıları aranıyor.

http://tinyurl.com/68jbam

2K Marin (Kullanıcı arayüzü tasarımı)
- Kullanıcı arayüzü tasarımı yapabilen
- Unreal motoru bilgisi olan
- 2 senelik oyun endüstrisi deneyimi olan
- 3D Studio Max ve Photoshop kullanabilen
- Güzel sanatlar geçmişi olan kullanıcı arayüzü tasarımcısı aranıyor.

http://tinyurl.com/5zf5xy

Treyarch (Karakter tasarımı)
- Çok iyi derece Maya 6+ ve MEL scripting bilgisi olan
- İletişimi ve sosyal ilişkileri güçlü
- İnsan anatomisi konusunda bilgili
- Tercihen Motion Capture konusunda deneyimli karakter tasarımcıları aranıyor.

http://tinyurl.com/5ttspo


İşte benim çalışma alanım. Dört monitörü garipsemeyin. Yapımcı olduğunuz zaman neden olduğunu anlarsınız.

motoruna eklemek.

Dün geceyarısına kadar işteydim. Üç gündür PlayStation 3'te yaşadığım sorunu nihayet çözdüm. Problem Sony'nin İngilizce teknik spesifikasyona eksik bastığı bir resimden kaynaklanıyormuş. Delirmek üzereyken, umutsuzca Japonca belgeleri karıştırıyordum, o sırada gördüm. Sonra "bu tembel programcılar neden PlayStation 3'ü sevmiyor?" diye sorarlar!

Öğlene doğru son iki haftadır üzerinde çalıştığım efekti bitiriyorum. Yalnız küçük bir sorun ortaya çıkıyor. Oyunda efekte ayırabileceğimiz en fazla 1 milisaniyemiz var fakat şu anki haliyle kendisi 4 milisaniyede sağ şeritten yavaş yavaş ilerlemeyi tercih ediyor. Eğlencenin başladığının işareti bu, muhtemelen bir hafta boyunca optimizasyonla uğraşıp bir şekilde dört kat hızlandırmam gerekiyor algoritmamı. Mazoşist miyim bilmem ama işin en zevk aldığım kısmı bu. Ortalama 30fps çalışan bir oyunda 30 milisaniye gibi bir zamanda bir kareyi (frame) işlemeniz ve çizmeniz gerekiyor. Bir filmde bu sürenin 3-4 saat olduğunu düşünürsek, bu aslında epey zor bir hedef. Ama oyun programlamanın hazzı da burada.

En basit optimizasyon kuralıdır: "İhtiyacın olmayan işlemi yapma". Shader'da piksel başına bir tane matris çarpma işlemini gereksiz yere yaptığımı görüyorum hemen, mutluyum çünkü en az 0.1 milisaniye kazandırması lazım bunu düzelttiğimde. Düzeltiyorum, süre inadına 5 milisaniyeye çıkıyor. Bir kez daha hatırlıyorum ki, bilgisayarlar gizemli aletler, ne yapacakları belli olmuyor. Onlarla aynı dili konuşmak lazım. Yazılımcı da olsanız bir miktar donanım bilgisi şart; cache nasıl çalışır, pipeline temelli bir sistemin mimarisi nasıldır gibi şeyler önemli olabiliyor milyonlarca işlemi 30 milisaniyeye sıkıştırabilmek için makinenin kapasitesinden sonuna kadar yararlanmak adına.

Saat 12 oluyor. Her gün bu saatte ya futbol ya basketbol oynuyorum. Bugün futbol günü. Kampüsteki çim sahada oynuyoruz. İşin komiği Türkiye'deyken haklı sebeplerle "kazma" olarak nitelendirilen ben, burada Maradona gibiyim. Sokak futbolundan alışkın olduğumuz "Aldım-verdim" yöntemiyle takımlar seçiliyor, ilk beni seçiyorlar takıma. Hat-trick yapıyor, güzel futbolumu bir de asistle süslüyorum. Amerikalılar gerçekten anlamıyor futboldan.

Cumaları aynı zamanda mangal günü burada. Duşumu aldıktan sonra tavuk-ekmeğimi ve diet kolamı alarak işin başına dönüyorum. Oyun yapımının bence en zevkli aşaması olan "keşif" evresindeyiz. Yani oyunda hangi özelliklerin olması gerektiğini ve onları nasıl yapacağımızı araştırıyoruz. Sıra gökyüzü ve bulutlara yönelik efektleri nasıl yapacağımıza geldi. Şimdi bu konuda daha önce yapılmış bilimsel çalışmaları ve diğer oyunlardaki uygulamaları inceliyorum. Özellikle Crysis'teki bulutlar etkileyici. Bu araştırmam bitince bir "teknik dizayn dokümanı" yazmam gerekiyor konuyla ilgili. Burada hangı teknikleri kullanacağımı, artılarını eksilerini, performansın nasıl olacağını ve bu efekti ne kadar sürede bitirebileceğimi anlatacağım. Ardından bunun üzerinde tartışılacak, gerekli düzenlemeler yapıldıktan sonra herkes uygun görürse kod yazmaya başlayacağım. Yani tek satır kod yazmadan önce neyi nasıl yapacağınızı, karşınıza çıkabilecek problemleri biliyor olmalısınız. Bunu yapmamak büyük bir zaman kaybı ve karmakarışık bir kod olarak geri dönüyor.

Bu projede çok sevdiğim bir şey var; her hafta Cuma günü kendi oyunumuzu takım olarak oynuyoruz. Türlü yiyecek içecekler eşliğinde hem takımın kaynaşması, hem de oyunumuza o hafta eklenen özelliklerin eğlenceli olup olmadığını görmek açısından çok önemli bir fırsat bu. Bu haftaysa daha büyük bir organizasyon yaparak stüdyodaki bütün takımları turnuvamıza çağırıyoruz. Maalesef *Red Alert 3* bizi kendi oyunumuzda yenerek kupanın sahibi oluyor. Kurallar gereği kupanın üzerine "Onları kendi oyunlarında yendik" yazdıracağız. Ama bunun rövanşı da var!

Turnuvadan sonra hemen herkes eve gidiyor ama birkaç saat daha çalışmaya karar veriyorum. Çalışma saatlerim hiç sabit değil, saat 5'te de eve gittiğim oluyor geceyarısından sonra da. Ne kadar işimin olduğuna göre saatlerimi kendim belirliyorum, bir probleme takılmışsam sabaha kadar kalmaya hazırım. Düzeltmem gereken bir bug var, nedense Xbox 360 versiyonunda ileri ve geri giderken oyun yavaşlıyor. Neyse ki bunun çözümü kısa sürüyor, çoğu programlama hatası gibi gözden kaçan bir ayrıntıdan ibaret. C++'ta integer tipinde bir sayıyı başka bir integer'la böldüğümüzde sonuç integer olur, halbuki bizim ihtiyacımız bir float. Bir "typecast"le sonucun float olarak bulunmasını sağlıyorum. Yeni kodu oyuna eklemeden önce takımdan herhangi bir programcıya açıklamam ve onun onaylaması gerekiyor. Buna "code review" (kod gözden geçirme) deniyor, çoğu büyük şirkette uygulanan bir sistem. Böylece oyuna eklenen kodun doğru ve optimize olduğu onaylanıyor.

Saat 8 oldu. Şimdi eve gidip Mass Effect oynama zamanı. Bütün gün oyunlarla uğraştıktan sonra hala oyun oynamayı istemek biraz garip belki ama Mass Effect'in PC versiyonu çok güzel gerçekten.

EV ÖDEVİ



Öncelikle, şimdiye kadar katılan herkese tebrikler. Aralarından birini seçmek zor olacak.

Sevgili EA'in yabancı adreslerden gelen büyük dosyalar içeren e-mailleri engelliyor olduğunu farkettim. Dolayısıyla gönderdiğiniz çalışmaların bir kısmını alamadım maalesef. Bu yüzden ödevin son teslim tarihini 15 Temmuz'a kadar uzattım. Fazladan süre özellikle dergiyi geç alıp oyunu yapmaya fırsat bulamayanların da işine yarayacaktır.

Sizden ricam 15 Temmuz'a kadar oyunu tüm materyalleriyle birlikte (kaynak kod vs) benim indirebileceğim bir yere yükleyip (Rapidshare gibi) linki qozil@ea.com adresine göndermeniz. Daha önceden gönderenlerin de maalesef tekrar göndermesi gerekiyor çünkü büyük ihtimal mailinizi alamadım. Dilerseniz tekrar göndermeden önce daha çok geliştirebilirsiniz oyununuzu. Herkese kolay gelsin.



EKRAN DIŞI



I, Mac

Evet, ben de Mac. Hatta bu satırlar bizzat bir Mac klavyesinde yazılmaktadır. Tasarımcı olmanın veya olabilme ihtimalinin dayanılmaz baskısına karşı koyamayıp ben de yasak elmayı tattım ve ne yalan söyleyeyim, acayip bayıldım. Hem okulda hem evde artık Mac kullanmaktayım. Emektar PC'm şu an içerde, shutdown vaziyette. Arada açıyorum, oyun oynuyorum ve kapatıyorum. Ne de olsa Mac'de de oyun çıkıyor tek tük malum.Yalnız artık PC'm de oyun dünyasına elveda demek üzere. Özellikle Assassin's Creed resmen makinemi reddettikten sonra bana da konsol yolları gözüktü sanırım. Eskiden çok rağbet etmezdim Mac'lere; görüntü aldatıcıdır derdim. Ama görsel cazibesi dışında pratik de bir alet; yazılım veya donanımla öyle çok fazla uğraşmıyorsunuz. Yalnız copy-paste gibi çok standart olaylarda PC kadar hızlı değil. En başta şaşırmıştım ama sorup soruşturunca Mac'lerin zaten performans anlamında iddialı olduklarını öğrendim. Doğru aslında. Belki bir saniye geç tepki veriyor ama kesinlikle kilitlenmiyor. Tabii büyük konuşmamak lazım. Bakalım Mac maceram nasıl devam edecek?

GÜVEN ÇATAK

EKRANDIŞINDAKİLER

Jonesy olmuş Indy

NEREDE BENİM ESRARENGİZ İŞLERİ DÜNYADA RAYAN INDY'M? - GÜVEN ÇATAK

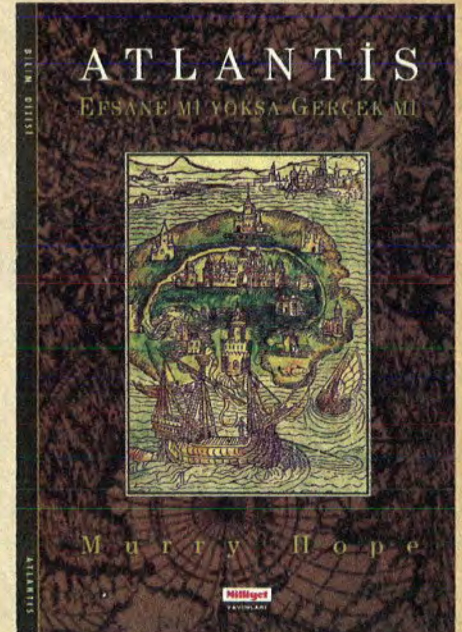
En sonunda Indy vizyona girdi. Hemen o gün gittim, yani Cuma günü. 13.00 matinesiydi ve '19 yıl önce bu adamla mı izledim ilk filmi' sorusunu aklımdan geçirten birkaç kır saçlı tip ve birkaç kuytu arayan çift ve bir grup liseli hariç kimsecikler yoktu salonda. Sanırım Amerika'daki kadar büyük bir hadise değil bizim için Indiana Jones diye düşündüm. Yerime geçerken (yani istediğim yere) serinin muhtemelen bu son bölümünün adı bir daha aklıma geldi: "Kristal Kafatası Krallığı". Tuhaf bir isim değil mi, yani bir tür olmamışlık var sanki; olay sadece fonetik de değil, fazla mı zorlamışlar desem ne desem bilemiyorum. Halbuki "Kutsal Hazine Avcıları" cuk oturuyor birçok anlamda ve maalesef isimle başlayan ve 19 yıllık beklentilerimle de bileylenen önyargım 2.5 saat sonunda doğru çıkıyor. Tabii bu sadece benim düş kırıklığım (zaten yazıyı da ben yazıyorum), yoksa film kötü değil kesinlikle. Hatta öyle olsaydı, ertesi gün bir daha gitmezdim.

Evet, bir daha gittim, özlemişiz ne de olsa. Şimdi buraya kadar okuyanları hemen uyarmam gerek çünkü yazının bundan sonrası filmi didik didik edebilir (edecek de), o yüzden filmi görmediyseniz okumamanız tavsiye edilir. Neyse, baştan başlamayı deneyeceğim ama sonra kontrolden çıkıp sona, oradan da ortalara sıçrayabilirim veya en iyisi konuya direk dalayım: Indiana Jones'un "X-Files" tadında bir senaryoda ne işi var? Hayır, hem Lucas, hem Spielberg beğenecek diye senaryo yaklaşık 10 yıldır ortalarda geziyor ve sonuç olarak ana tema uzaylılara veya filmdeki deyişle 'boyutlar arası gezginlere' bağlanıyor. Yanlış anlaşılmasın, evrende yalnız olmadığımız düşüncesine ben de sempatik bakıyorum ama Indy hep dinlerden ve mitolojilerden beslenen efsanelerle veya kültlerle uğraşmadı mı? Yani hep insana ve inançlarına dair gizemleri çözdü film icabı da olsa. Tamam, uzaylılara da inanıyoruz, hatta körlemesine. Ama Indy'nin kökleri ve davaları çok dünyalı; uzaylılar ona çok 'yabancı' ve dolayısıyla bize de. Keşke bu kadar kasmayıp, eldeki hazır senaryo üzerinden gitselerdi, yani 'Fate of Atlantis' üzerinden. Gerçekten de bu adventure oyununun Indy efsanesinin devam etmesindeki payı büyüktür ve aynı zamanda hikayesi de gayet Indiana Jones'dur. İsim bile tam on ikiden: "Kayıp Kıta Atlantis" Şaka bir yana Atlantis çok güçlü bir mit ve halen kurcalanmakta. Ayrıca hem Mısır hem de Maya piramitlerini Atlantislilerin yaptığına dair inanışlar var (ki filmde de böyle bir bağlantı kuruluyor bir yerde). Üstelik Atlantislilerin yıldızlardan gelen üstün bir ırk olduğuna inanılmakta. Tamam işte, hikaye de bağlandı. Ne gerek vardı Hangar 51'den kaçma uzaylı müsveddelerine. Sonra Rusların uzaylılara ne kadar taktığı ne malum? Nazilerin mutlak güç olmak adına efsanelerin peşinde koşmasını anlıyorduk; ne de olsa bu durumla ilgili çok ciddi tarihi dedikodular var. Ama Ruslar ve okült takıntıları beni biraz düşündürüyor.

Hiç kasmadan bence doğrudan Fate of Atlantis senaryosunu kullanacaklardı son Indy için.



Gelelim Indy'nin kendisine, Harrison Ford 66 yaşında olmasına rağmen taş gibi bir oyunculuk çıkartmış. Halen üstüne çullananları, alaycı tavrıyla savuşturabiliyor ve halen yılanlardan ödü kopuyor. Ama onca ajan saçmalığına veya üstün hizmet madalyasına ne gerek vardı? Indiana Jones'un tek tutkusu arkeoloji değil miydi? Ne zaman gizli ajan oldu? Ne zaman orduya katıldı? Belki hiçbir zaman çok net vurgulanmadı ama Indy hep anti-militarist, otorite karşıtı, hatta zaman zaman anarşist bir duruş sergilemiştir ve onu belki de bir anti-kahraman yapan bu özellik-



Atlantis'le ilgilenenler için iyi bir derleme olabilir.

leri olmuştur. Evet, ilk filmde Amerikan hükümeti istemiştir ahit sandığını bulmasını ama bu ve benzer durumlar hep arka plan olmuştur Indy filmleri için. Sonra hep açıklama üstüne açıklama var filmde. İlk üç filmde bilgi verilirken film durmazdı, akardı bir şekilde. Yani macera devam ederdi. Gerekli bilgiler akışla birlikte verilirdi. Beni yabancılaştıran başka bir olay da atom bombası sahnesi oldu. Indy'i tüm o dekorun içinde ve bir buzdolabı sayesinde paçayı kurtarmasını görmek birden beni kopardı filmden. Hele filmin sonu çok yavan olmuş. Indy hem evleniyor, hem terfi ediyor, hem de oğlu oluyor ve oğlunun Indy geleneğini devam ettireceği sinyalleri veriliyor. Ya her şey bu kadar kolay bağlanmamalıydı. Zaten bağlanmasına da gerek yoktu belki de.

Filmde bizimkini ikide bir Ruslara satan Mac boşuna demiyordu galiba "Jonesy" diye; Indy gerçekten biraz Jonesy mi olmuş ne? Neyse ne, bence LucasArts bir adventure oyunu daha yapsın barışalım. Bakalım PS3 ve Xbox 360 için yapılan Indy nasıl olacak? Şimdilik bayağı iddialı gözüküyor, özellikle kullandığı yeni jenerasyon teknolojilerle. Bir konsol alıcam galiba bu gidişle.

Filmin çıkmasıyla birlikte Lego hemen bir klasik Indy seti hazırladı



Sergimiz var!

Hepinizi bekliyoruz! Koca bir iskele kurduk okulun içine. Neyden mi bahsediyorum? "Bahçeşehir Üniversitesi İletişim Fakültesi Görsel Sanatlar & Görsel İletişim Tasarımı ve Fotoğraf & Video bölümü öğrencilerinin grafik tasarım, hareketli görüntü tasarımı, etkileşim tasarımı, fotoğraf ve video alanında gerçekleştirdikleri projelerinden derlenen sene sonu sergisi İSKELE, Bahçeşehir Üniversitesi 10. Yıl etkinleri kapsamında Beşiktaş yerleşkesinde 17 Temmuz - 13 Ağustos tarihleri arasında kuruluyor. Temel Tasarım, Tipografi, Kelime ve İmge, Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım, Web Tasarımı, Çokluortam Tasarımı, Dijital Video İşleme, Animasyon, Üç Boyutlu Modelleme & Animasyon, Fotoğraf Teknikleri ve daha birçok ders kapsamında üretilen işler üniversite içinde projeksiyonlar, iki ve üç boyutlu nesneler halinde sergilenecek. Yeni medyanın geleceğin iletişimcilerinin ellerinde ne kadar çeşitlendiğini görmek isteyenleri bekliyoruz." www.iletisim.bahcesehir.edu.tr

BAHÇEŞEHİR İLETİŞİM
iskele kuruldu
2007-2008
ÖĞRENCİ SERGİSİ
Görsel Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı
Fotoğraf ve Video
17 Temmuz - 13 Ağustos 2008
Bahçeşehir Üniversitesi
Beşiktaş Kampüsü

Köy düğünü

Yaz geldi, düğünler başladı. Ben de sezonu Jethro Tull ile açtım. Grubun hayranı sayılmam ama hep de merak etmişimdir konserlerini. Adamlar ne de olsa bir efsane ve 40. yılları şerefine turnedeler. Böyle grup pek kalmadı artık. Neyse, zaten sayesinde gittiğim biricik sevgilimi taktım koluma ve İstanbul Arena denilen mekânın yolunu tuttuk. Eskiden Maslak Venue diye bilinen bu yeri öyle bir değiştirmişler ki anlamsız, saçma sapan bir yer olmuş. Vardığımızda konser yeni başlamıştı. Hemen biletimizdeki kategoriyi gösteren tünele dalıverdik ve tam sahnenin önüne çıktık. O şaşkınlıkla da ilk gördüğümüz yere oturuverdik, yani tam sahnenin önündeki astronomik fiyatlı yerlere! Sadece biz değil başkaları da oturdu aynı şekilde. Görevliler geldi yerinize geçin diye ama kimse kıpırdamıyor. Ne kıpırdayacak, konser başlamış zaten! Zaten kalksak da yerimizi bulamazdık o kalabalıkta. Neyse, babalar gayet sağlam çalıyor. Sahnenin önünde de küçük bir alan ve bu alanı koruyan güvenlik elemanları var. Yavaş yavaş havaya giren Jethro Tull fanları tek tük bu alana girmeye başlıyor. Güvenlikçiler uyarıyor ama dinleyen yok. Bir değil, iki değil derken gerilim artıyor. Ian Anderson, flütünü konuşturuyor ve bir yandan da orman cini gibi dansedip Peter Pan pozları veriyor. Önümüzdeki adam "ağzını öpem!" tadında arabesk haykırışlarda bulunuyor. Birazdan aynı adamın kalkıp zurna hesabı Ian Anderson'ın flütüne para sıkıştıracağını düşünüp de tam bu adamların ne manyak bir kitlesi varmış diye keyiflenirken, yağmur bastırıyor ama çiselemek falan değil, şakır şakır! Herkes bir şekilde korunmaya çalışıyor ama nafile. Kaçacak yer yok. Tabii bunu fırsat bilen fanların, mevzilendikleri yerlerden fırlayıp sahne önündeki açıklığa dalmasıyla cümbüş başlıyor. Artık herkes sahne önünde yağmur dansı yapmakta. Bir tür davullu zurnalı köy düğünü cereyan etmekte gözlerimizin önünde. Kız tarafı, oğlan tarafı diye bir şey kalmamış; herkes birbirine karışmış. Bir de fotoğraf çekme peşinde olanlar var. Onlar da sanki altın takma sırasındalar. Kısacası ben böyle düğün pardon konser görmedim ve en iyisi bir yastıkta kocayalım, Jethro Tull ve o muhteşem şarkılarıyla.



Adam tam bir orman cini!



KÜNYE
> **Anime:** 47 bölüm (+ 2 live-action film)
> **Manga:** 20 Cilt (devam ediyor) > **Firma:** Madhouse Studios
> **Yönetmen:** Morio Asaka > **Orijinal Eser:** Ai Yazawa



NANA "RÜYALARIMIZI TAKIP EDERKEN" -İPEK CEVAHİR

Aynı isimde iki kız; Nana.
Müziğini duyurmak isteyen bir grup; Blast.
Hedeflerin gerçekleşmesi için başlanması gereken şehir; Tokyo.
Ve tüm hatıraların birleşme noktası; 707 numaralı oda.

Birçok başarılı mangaya imza atan Ai Yazawa'nın son çalışması Nana, birbirinden tamamen farklı yaşantılara ve karakterlere sahip, ancak aynı adı taşıyan iki kızın yollarının Tokyo'ya giden bir trende kesişmesiyle başlıyor.

Kötü şansın peşini bir türlü bırakmadığına inanan, aşk konusunda da durumu parlak olmayan Komatsu Nana; kalabalık bir aileden gelen hayalperest bir genç kadındır. Kasabasındaki arkadaşlarının ve erkek arkadaşının bir yıl önce üniversite eğitimi almak için gittikleri şehre yerleşmeye karar vererek para biriktirir ve soğuk bir kış gecesi, tek boş koltuğun Oosaki Nana'nın yanında olduğu trene biner.

Oosaki Nana ise hayatı müzik olan bir punk şarkıcısıdır. Sert ve çabuk sinirlenen bir yapıya sahip olan Oosaki Nana, Komatsu Nana'ya göre çok daha zor bir hayat yaşamaktadır. Yaşadığı kasabada büyük hayran kitlesine sahip müzik grubu Black Stones'un (kısaca Blast) basçısı Ren, ülke çapında ünlü bir gruptan (Trapnest) teklif alıp da grubu terk edince Blast'ın geleceği tehlikeye girmiştir. Bu yol ayrımı, Nana ve Ren arasındaki aşkın da bitmesi anlamına gelecektir. Çünkü Nana sevdiği gençle birlikte Tokyo'ya gitmek yerine kasabasında kalıp kendi müziğine devam etmeyi tercih etmiştir. Tokyo'ya ancak kendi çıkışını yapacağı zaman, gerekirse Ren'e bir rakip olarak gidecektir ve işte aradan geçen iki yıldan sonra o an gelmiştir. Oosaki Nana, kaderini değiştirecek olan Tokyo trenine adımını atar.



Trende sohbete başlayan ikili Tokyo'ya vardıklarında istasyonda birbirlerini kaybederler. Ancak 7 rakamına (Japonca'da "Nana" aynı zamanda "7" demek) bağlı bir dizi tesadüfün ardından 707 numaralı kiralık daireyi gezerken bir kez daha karşılaşır ve kirayı paylaşarak birlikte yaşamaya karar verirler.

Bu andan sonra hikâye Tokyo'da sürpriz bir şekilde bir kez daha bir araya gelen Blast'ın hızlı yükselişi, başarılı Trapnest ile rekabetleri, tüm karakterlerin engellere takılan arayışları, iki Nana'nın da hayatlarında yaşadıkları iniş çıkışlar ve artık onlar için kutsallaşan 707'de tekrar bir araya gelme istekleriyle devam ediyor.

"HEY NANA..."

İsim karmaşası yaşanmaması için Oosaki'nin, Komatsu'ya taktığı isim olan (ve kısa sürede tüm arkadaşlarınca benimsenen) "Hachi"nin kimi zaman diğer Nana'ya söylediği bu sözlerle, kimi zaman ise günlük monologlarıyla başlayan her bölüm, sizi önce ayakta kalma çabalarının anlatıldığı maceralara, ardından da gelecek bölümlerde bu sözlerin neden söylendiğine biraz daha yaklaştırıyor.

Gelelim bir yapım olarak animesine ve mangasına. Nana hakkında Japonya'da inanılmaz bir sektör oluşmuş durumda: Kredi kartı tasarımlarından iPod'larına kadar aklınıza gelebilecek her tür Nana ürününe rastlamak mümkün. Bu büyük popüleriteyi yapımın aldığı ödüller de desteklemeye devam ediyor.

Elbette müzikle bu kadar içli dışlı bir hikaye olunca, seri adına onlarca single, soundtrack ve tribute albümünün gelmesi de kaçınılmaz. Daha anime söz konusu bile değilken manga adına yapılan *tribute* albümler çoktan raflardaki yerini almıştı. Animeyle birlikte ise Nana'nın şarkılarını söyleyen sanatçılar, *"Battle of the Bands"* konserleriyle karşı karşıya geldiler. Birçok yetenekli sanatçı ve güçlü grup tarafından söylenen şarkıları derleyen Nana albümlerinden birkaçı mutlaka sizin de ilginizi çekecektir.

LIVE-ACTION

Şimdi, yapımcılar biraraya gelir de bu kadar geniş bir manga okur kitlesine ulaşabilen bir eseri, bir de sinemaya taşıma fırsatını teper mi? Elbette hayır :) Biri 2005'te (animeden bir sene önce), diğeri de animenin yayınlandığı dönemde, yani 2006 yılında olmak üzere birbirinin devamı iki live-action filmi yapıldı Nana'nın. Japonya'nın ünlü oyuncularını ve sanatçılarını (Elbette Oosaki Nana'yı en iyi kendisi gibi bir şarkıcı oynardı) biraraya getiren filmler, bir süre sonra dünya çapında festivallerde gösterilmeye başlandı ve çok olumlu tepkilerle karşılandı.

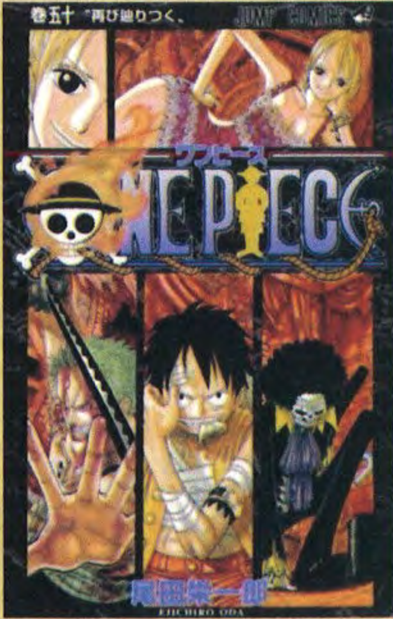
Peki, derseniz ki nedir bu cümbüş, bu hikâyeyi türünün diğer örneklerinden daha kıymetli yapan ne olmuş bu kadar? Sanırım buna her izleyicinin cevabı, sonunda farklı bir şey bulabilecekleri için birbirinden ayrı olacaktır. Benim için bu neden, karakterler ve konunun işleniş tarzı oldu. Her bir karakterin sizi her an şaşırtabilen, gözünüzde bir anda parlayan ya da sönen, hiç beklemediğiniz bir yanını gördüğünüzde fikirlerinizi alt üst eden özelliklere sahip olması, yani serideki herkesin aslında çevrenizdeki insanlardan biri olabileceğini hissettirmesi benim için büyük bir artıydı.

Manga hala devam ettiği için, animenin kendine has bir sonu yok. Ancak anime, manga okumayı sevmeyenler için mangadan güzel bir sahneyle ve düzgün bir son olarak kabul edilebilecek kadar yerinde bir şekilde noktalanıyor. Bu arada hemen belirteyim, geçtiğimiz sene İtalya'da Future Film Festivali'nde Nana'nın manga editörü ve Madhouse'un başkanı ikinci sezonun yapımı için manganın sona ermesinin beklediklerini söylediler. Yani animeye şimdi başlayanlar büyük ihtimalle yeni sezon için çok da beklemek zorunda kalmayacak.

Eğer şu yaz aylarında, çalan güzel müzikler eşliğinde sıradaki bölümleri iple çekeceğiniz, sıradan insanların sıradışı hayatlarını bir çırpıda size anlatabilecek bir hikâye arıyorsanız bu boşluğu Nana başarıyla doldurabilir.



One Piece Rekora Gidiyor



Japonya'dan gelen yeni haberlere göre Eiichiro Oda'nın 11 senedir devam eden mangası One Piece'in en son yayınlanan 50. cildi, çıktığı hafta içinde 1,074,745 adet sattı. Kıyaslama amaçlı olarak Masashi Kishimoto'nun aynı seviyede bilinen ve takip edilen mangası Naruto'nun rakamlarına bakalım: Serinin yayınlanan 42. cildinin 6 haftada ulaştığı satış rakamı 922,782 adet. Gerçi 1 milyonu aşan satış, One Piece'in yabancısı olduğu bir şey değil. Önceki yıllarda bundan fazla sattığı da olmuştu ancak bir haftada böylesine kapışılması, 10 yılı aşkın süredir yayınlanmasına rağmen hikâyeye ilginin hiç de azalmadığının en iyi göstergesi. Üstelik hikâye böyle giderse daha bir 10 yıl daha bizimle olacak. O da ayrı bir mesele tabii...

Yeni Bleach Filmi

İlk iki Bleach filmi *Memories of Nobody* ve *DiamondDust Rebellion*'ı yapan TOHO şirketi serinin üçüncü filminin hazırlıklarını tamamlamak üzere. Yapılan açıklamayla yeni Bleach filminin çıkış tarihi de ilan edildi. Tite Kubo'nun bu popüler yapımı, Aralık 2008'de Japonya çapında beyazperdede olacak. Televizyon serisi ve diğer filmleri gibi bu Bleach de Noriyuki Abe tarafından yönetilecek. Diğer detayların sonbaharda açıklanmasını bekliyoruz ama onlar söylemeden biz tahminimizi yapalım: Yeni film, ilk iki filmde de olduğu gibi ayrı bir yan hikâyeyi konu alacak.



Gurren Lagann Parallel Works

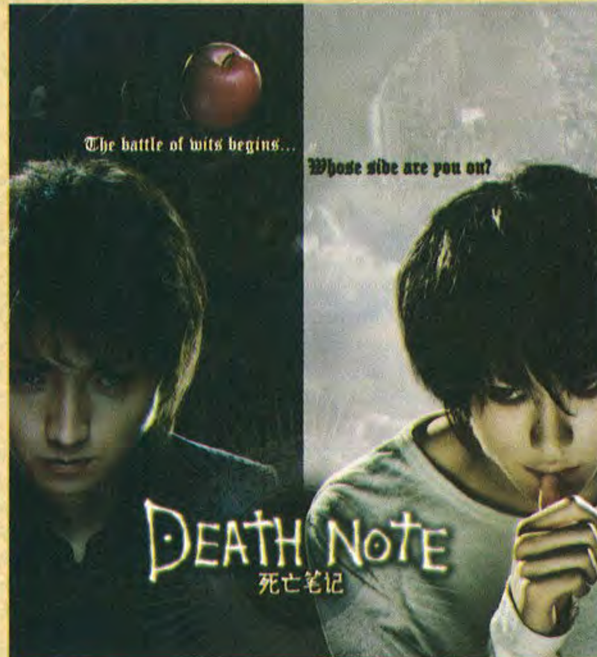


Tengen Toppa Gurren-Lagann serisinin yapım şirketi Gainax'ın seri için hazırladığı Parallel Works çalışmalarında, soundtrack'te yer alan parçalar alternatif evrenlerle birleştirilerek müzik video haline getiriliyor. Videoları gurren-lagann-movie.net adresinden izleyebilirsiniz.

...Ve Hollywood Death Note'u Keşfetti

Habere sevinenleriniz kadar üzülüp endişelenenleriniz de olacaktır eminim ama son günlerde haber sitelerini meşgul eden yeni bir konu da Hollywood'un Death Note'u film haline getirme planları. İsterseniz başından başlayalım:

20th Century Fox'un yayınladığı bir bültende Vertigo Entertainment'ın *(The Ring, Quarantine, The Grudge)* Japonya'dan Death Note'un bir *yeniden yapım* filmi üzerinde çalıştığı açıklandı. Üstelik senaryo için de Vlas ve Charles Parlapanides ile de çoktan anlaşma sağlandığı belirtildi. Death Note zaten birbirinin devamı 2 live-action'a (ve L'in ayrı bir hikâyesini anlatan 3. bir live-action'a) uyarlandığı için notlarda bahsedilen "remake"in bu filmlerden birinden uyarlanma ihtimali yüksek.



Kimin hangi karakteri canlandırabileceği tartışmaları giderek ateşlenirken, bir yandan bu yeni yapım daha söz konusu bile değilken sırf eğlencesine açılmış olan zacefroniskira.com'un (Zac Efron is Kira) geyiği de devam ediyor. Siteye eklenen karşılaştırmalı fotoğraflara gülmemek elde değil (sitenin sadece eğlence amaçlı açıldığını, sanatçının filmde oyuncu olmadığını tekrar hatırlatayım da...).

Nisan'ı da geçtiğimize göre Death Note-Hollywood buluşmasının bir şaka olduğunu pek sanmıyoruz. Ben bu projede live-action'dan çok mangaya sadık kalınmasından yanayım. Hatta mümkünse Death Note'u Hollywoodlaşmamış haliyle hatırlamaya devam edebilsek diyenlerdenim ama umuyorum ki başarılı bir uyarlama olur ve bu fikrimden vazgeçerim.

Bu arada Akira Toriyama'nın unutulmaz eseri Dragon Ball'un 2009'da gösterime girecek olan filminde Justin Chatwin'i Goku olarak izleyeceğimiz ve kadroda Chow Yun-Fat gibi isimlerin de yer aldığı açıklanmıştı. Serinin sıkı sevenleri bu projeye hala şüpheyle baksa da, sonuç belki de Death Note'a bile daha sıcak bakmamızı sağlayabilir.

Uzakdoğu korku sineması uyarlamalarından sonra Hollywood şimdi de manga ve animeleri keşfetmiş durumda. Umarız ki eline yüzüne bulaştırmasın.



40 HOKKABAZIN HİKAYESİ

GEÇMİŞ ZAMAN MARJİNALLERİ, EKİBİ YENİDEN TOPLUYOR -DAMLA PINAR GÖK

Her şey yağmurlu bir kış akşamında başlamıştı. Taksim Tünel'in sonu gelmeyen, dehliz gibi sokaklarında ilerlerken çıktı karşıma 40 Hokkabaz. Başımı eğerek kibarca gülümsedim ve yoluma devam ettim. Aradan geçen bunca zaman boyunca, 40 Hokkabaz'ın kırkı da kendi hayatını yaşadı... Ben de.

Aylar sonra bir gün, Şekip Davaz'ın Küçükköy'deki atölyesinde yolumuz tekrar kesişti 40 Hokkabaz'la. Sanki bir zaman tünelinde ilerlermişcesine, attığım her adımda gerçekliğe ait bütün kavramları geride bırakarak yürüdüğüm atölyenin koridorlarının bitişinde, kuklalar karşıladı beni. Sıcak bir yaz gününde, aylar öncesinde Tünel'deki bir çıkmaz sokakta yarım bıraktığım bir *"kış masalı"*nın devamını yaşattı. Her görene ayrı bir masal anlatan bu kuklaların yaratıcısı Şekip Davaz'la sohbetimiz de işte böyle başladı.

Damla: Klasik bir soruyla başlayacağım. Şekip Davaz kimdir?
Şekip Davaz: 1954 yılında doğdum. Mimar Sinan Üniversitesi İç Mimari bölümünde 13 sene öğretim üyesi olarak çalıştım. Körfez Savaşı'na doğru giden yıllardı. Ben de dahil olmak üzere tüm ülkede bir karamsarlık hali vardı. O yıllarda çizgi roman kitabım olan Kedo'yu yaptım. Aynı zamanda Türkiye ve yurtdışındaki yarışmalara katıldım. Türkiye, Fransa ve İsviçre'de ödüller aldım.

D: 40 Hokkabaz projesi nasıl başladı? Nedir bu kuklaların hikayeleri?
Ş.D: Yurtdışındaki bir yarışmaya bir öyküyle katılmak istiyordum ama bu öykünün konusunun fazla kurcalanmamış bir şey olması gerekiyordu. Tarihe olan ilgimden dolayı Osmanlı dönemi aklıma geldi, işim icabı da görsellikle alakalı şeyler olmasını istiyordum. Görevi sünnetlerde, düğünlerde, kazanılan savaşlarda halkı eğlendirmek olan, o döneme ait bir grup ilginç insan figürüyle karşılaştım. Bunlar çok fantastik kıyafetleri olan, kendi çağlarına göre oldukça marjinal diyebileceğimiz insanlardı. Kafamdaki Osmanlı imajına pek benzemediklerinden ilgimi çekti ve öyküme de onlara yer vermeye karar verdim. Daha sonraları bu insanların üç boyutlusu olsa, yaptığım eskizlere üçüncü boyutu katabilsem hoş olur diye düşündüm ve böylece 40 Hokkabaz oluştu.

D: Osmanlı'da eğlence kültürü denilince genelde "Karagöz ve Hacivat"'ın ötesine geçemiyoruz. Aslında çok derin bir kültür bu, değil mi?
Ş.D: Araştırması yeterince yapılmadığı için meydan Karagöz'le Hacıvat'a kaldı. Kocaman bir imparatorluktu Osmanlı. Bu adamlar, hep ellerinde kılıç sağa sola saldıran insanlar değillerdi, mutlaka bir şekilde eğleniyorlardı :)

D: Kuklalara bakıyorum da; kıyafetleri, aksesuarları... Bugün için bile oldukça marjinaller. O dönemlerde, mutlaka toplum arasından sıyrılan tiplerdi. Bugünkü marjinal insanlara gösterilen tepkilere baktığımızda, aslında o dönemdeki insanların günümüzdeki insanlara göre daha hoşgörülü olduğunu söyleyebilir miyiz?





Ş.D: Hakikaten de öyle. Çok acayip insanlardı bu kuklalar. Belki de o zamanlar daha hoşgörülüydü toplum. Bugünün hoşgörüsü biraz karışık aslında. Toplum, iletişim araçlarıyla yönlendiriliyor. Bir TV kanalı ya da bir yayın grubu bir kültürü empoze etmek istiyorsa, insanlara onu enjekte etmeye çalışıyor. Eğer o enjekte ettikleri şey, onların istedikleri insan gruplarına karşı hoşgörüsüzlüklerin artması yönündeyse, yayın güçleri oranında bunu sağlıyorlar. İşte onun için, bu hoşgörüsüzlük olgusu da çıkarlara göre yapılanmaya başladı.

D: Neden tüm kuklalar erkek? Siz mi özellikle erkekleri seçtiniz yoksa o dönemde bu işle uğraşanlar hep erkek miydi?
Ş.D: O zamanlar öyleydi. Zenneler de erkekti. Kadınların bu işle ilgilenmesi hoş karşılanmıyordu. Benim özellikle yaptığım bir şey değil yani. Ne demişler: Erkek dünyası.

D: Mor ve Ötesi, Eurovision'da ve kliplerinde 40 Hokkabaz'ı kullandı. Bununla birlikte gizli bir popülarite sürecine girdiniz. Bundan memnun musunuz yoksa MVÖ'nün gölgesinde kalmaktan çekiniyor musunuz?
Ş.D: Tanıtım açısından iyi bir şey. Projenin duyulmasını sağladı. Gölgesinde kalması gibi bir şey pek mümkün değil çünkü farklı kulvardalar. Öyle bir kaygım yok.

Not: Röportajın tam metnini web sitemizde bulabilirsiniz.



Secret Invansion

En sevdiğiniz editör bir skrull olabilir!
Marvel'da son beş yıldır yaşanan olayların aslında devasa bir planın minik parçaları olduğunu söylesek ne yapardınız? Ultimate serilerinin ve New & Mighty Avengers serilerinin yaratıcısı Brian Michael Bendis'in yazmakta olduğu bu şaheser bittiğinde Marvel evreni hakkında bildikleriniz baştan sona değişecek.

Her şey Skrull gezegeni ThroneWorld'ün yok edilmesiyle başlıyor. Gezegensiz kalan yeşil uzaylı dostlarımız kutsal kitaplarının vaatlediği gezegen olan Dünya'ya yönelirler. Bu kez tek bir Super Skrull'dan oluşan bir kuvvet değil, Marvel evrenindeki bütün insan kahramanların güçlerini kopyalayabilen koca bir Skrull ordusu çıkacaktır. Asıl sürpriz üstün duyulara sahip Spiderman ve Wolverine gibi kahramanların bile kopyalarıyla gerçeklerini birbirinden ayırt edememeleri. Yani aylarca severek okuduğunuz karakterin aslında bir uzaylı olduğunun ortaya çıkması Secret Invasion'da büyük bir sürpriz olmayacak. Aslında her şeyin tohumları bir başka Marvel serisi olan Avengers Disassembled'da atılmış olmasına rağmen, istilanın ilk işaretleri kahramanlarımız için yakın zamanlarda ortaya çıktı. New Avengers'ın The Hand ile olan savaşında Electra'nın öldürülmesi ve ardından bir skrull olduğunun ortaya çıkmasıyla paranoya baş gösteriyor. Moleküler seviyede ve zihin okumayla bile anlaşılamayan bu garip ırkın SHIELD'a sızıp sızmadığı veya hangi süper kahramanları değiştirdiği ise şimdilik merak konusu. Skrull'lar farkedilmeden nasıl her yere sızdılar? Diğer kahramanların güçlerini kullanabilmeyi nasıl başardılar? Skrull'ların sürekli bahsettiği "O" kim ve neden herkesi seviyor? Marvel evreni büyük bir değişimin içine girdi ve bunun parçası olmak için hala çok geç kalmış sayılmazsınız...
-ALİ SEZGİN



Geçmişten günümüze
Kültürel bir köprü

ŞA, Öztürkçe'de ışık demek. Mitolojide ise gökten yani güneşten gelen kutsal ışık, göklerin kızı anlamına geliyor. Mehtap Demir, kendi ismi yerine ŞA'yı kullanmayı tercih etmiş. İnsanların, kendisini ŞA olarak tanımasını istiyor.
"Türkülerin Senfonisi", Türk halk çalgıları ve senfoni orkestrası eşliğinde yaklaşık 80 kişilik müzik topluluğuyla hazırlanan bir müzik ve gösteri projesi. Albümdeki 12 adet türkü, senfoni orkestrası eşliğinde yeniden yorumlanmış. Türkü dendiğinde çoğumuzun aklına, TRT 4'deki tek tip giysi içinde, kımıldamadan, sabit şekilde duran insanlar gelir. ŞA yola çıkarken, bu imajı yok etmeyi kafasına koymuş ve türkülerin özgünlüğünü bozmadan, onları senfonik müzikle harmanlayarak modernize etmiş. Üstelik bu proje, masal tadında bir animasyon kliple renklendirilmiş. ŞA'nın "Türkülerin Senfonisi" albümü Haziran'da müzik marketlerde olacak. Modern zamanlarda, eskilerden kalan değerleri hatırlamak isteyenlere duyurulur.
-DAMLA PINAR GÖK

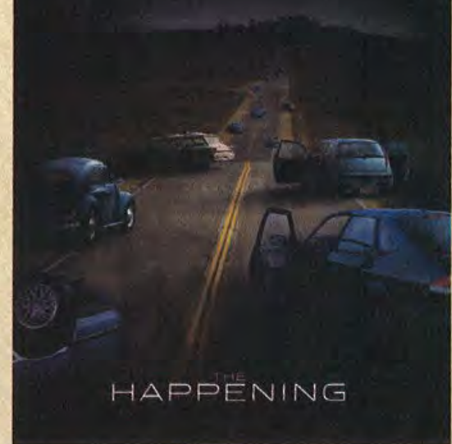


THE HAPPENING (Mistik Olay)

Bilimsel olarak ispatlandı! Burada bir şeyler oluyor!
The Happening (Mistik Olay) adıyla filmin fragmanına bayılmıştım. Hint asıllı Amerikalı yazar, yönetmen M. Night Shyamalan'ın sekinci filmiydi sonuçta, hem de bu onun ilk R damgalı filmi olacaktı (13 yaş altına yassah). İçimden "Kesin karmaşık olaylar, beyin eriten gizemler, orijinal sahneler, çok iyi bir hikaye ve tahmin edilmez bir son bizi bekliyor" diye geçiriyordum. Aslında öyle umuyordum çünkü Shyamalan, hayranlarını Lady in the Water ile biraz hayalkırıklığına uğratmıştı 2006'da. Bir tarafım filmden umutluydu, diğer tarafım ise "hayalkırıklığına hazırlan evlat" diyordu. İşi zordu nitekim Shyamalan'ın ama çalıştığı isimler ve bütçe her şey için yeterdi (57 milyon dolar gibi ciddi bir para).

Mistik Olay gizem konusunda aslında işini iyi yapmış. Doğal felaket gibi görülen olayları, kendi içinden anlatıyor. Film boyunca "Hmm, acaba, yoksa, hmm?" şeklinde kafanız kurcalanıyor. Cevaplar arıyor, bulamıyor, belki de buluyor ama farkına varmıyorsunuz. Klasik Shyamalan filmlerinde, bu noktada bir sürprizle karşılaşırdık değil mi? Iıhh, bu filmde onu beklemeyin. Filmimiz gayet naif bir şekilde bitiyor ve mesaj veriliyor. Şaşırtıcı final sevenler üzülecek kısacası.

Film, 13 yaş altına önerilmiyor çünkü yarım düzine kadar, bol kanlı intihar sahnesi var ve hepsi de çok başarılı. Ama nerede 57 milyon dolarlık The Happening, nerede 9 milyon dolara mal edilen The Strangers (Liv Tyler)... Eğer sinemadaki tüm filmleri izlemişseniz veya Shyamalan ne yapsa izleyenlerdenseniz öneririm.
-VOLKAN TURAN





Mavi Alışveriş

Beğendiğimiz bilgisayar ve konsol oyunlarını, action figürleri ve diğer tüm hobi malzemelerimizi satın almak için yurtdışında yaşayan arkadaşlarımıza ya da Almanya'daki teyze oğluna yalvardığımız günler çok eskidendi. Tüm bu ürünleri zaten uzun bir süredir Mavi Shop'un Cevahir Alışveriş Merkezi'ndeki şubesinde bulabiliyorduk. Mavi Shop, Haziran ayında bir sürpriz yaptı ve Airport Alışveriş Merkezi'nde yeni mağazasını açtı. Üstelik kapısında devasa bir Snake heykeliyle. Benden duymuş olmayın ama içerisi bir oyuncu için cennet niteliğindeydi. Kendinizi Harikalar Diyarı'ndaki Alice gibi hissetmek istiyorsanız bir gününüzü Mavi Shop'un yeni şubesi için ayırın deriz.
–DAMLA PINAR GÖK

GÖKTUĞ YÜKSEL
goktug@oyungezer.com.tr



N.E.M.
Nothing Else Matters

NBA FİNALLERİ

Biliyorum hepiniz benden bu ay için Metallica yazısı bekliyordunuz, ammavelakin NBA finallerinin son maçını izledikten ve de büyük bir Lakers taraftarı olarak hezimete uğradıktan sonra dayanamadım ve basketbolla ilgili bir yazı yazmak istedim... Ne de olsa NEM köşesinde kafamıza göre takılıyoruz. Önümüz açık, satışlar iyi, istediğimiz ay Metallica'ya geri dönüş yapabiliriz. Hem NEM köşemde daha önce sporla ilgili bir konudan bahsettiğimi de hatırlamıyorum, hava değişikliği olmuş olur...

Batı Konferansı şampiyonu olduktan sonra Doğu Konferansı şampiyonu Boston Celtics ile 6 maç boyunca çarpışan güzelim Lakers ne yazık ki serinin sonunda 4-2 yenildi ve şampiyonluk yerine hava aldı. Finalleri şöyle bir özetlersek, ilk iki maç Boston'daydı ve ne yazık ki Lakers iki tane yenilgiyle Los Angeles'a geri döndü. Sonraki maçta Celtics'i hezimete uğrattık ama maalesef dördüncü maçta kendi evimizde Celtics'e malup olduk. Zaten bence serinin gidişatını değiştiren maç da buydu. 24-25 sayı öne geçip resmen şov yapmaya başlamışken nasıl olduysa adamlar yine üçlüklerle (beni kıl eden üçlüklerle) yetiştiler ve bizi mağlup ettiler. Dördüncü maçta artık iş işten geçmiş durumdaydı. Neyse ki kendi evimizde yenilip heriflere kupayı Los Angeles'da vermedik ve Staples Center'da kepaze olmadık. Beşinci maçı kazanıp durumu 3-2'ye getirmeyi başarabildik. Ama demin başından kalktığım maç sonrasında, yani son maçta 39 sayı fark yiyerek rezil olduk ve evimize döndük. Bense maçın ardından NEM yazmaya başladım, yani buradayım şu anda.

KOBE VS JORDAN

Evet, hangisi daha iyi diye bir soru sorarsanız elbette ki Jordan yanıtını alırsınız. Ancak ve ancak Jordan'dan sonra gelmiş geçmiş en iyi basketbolcunun da Kobe olduğuna inanıyorum. Elbetteki uzun süredir Lakers taraftarı olmamın nedenlerinden biri Shaq, diğeri Kobe idi... Finallerde bu sezonun MVP'si Kobe'den süper bir performans izleyemedik ne yazık ki. Herifler (Celtics), Allah ne verdiyse Kobe'ye yüklendiler. Utanmasalar bench'teki adamlar bile sahaya girip Kobe'ye savunma uygulayacaklardı. İşte bu yüzdendir ki ne yazık ki dünyanın şu andaki en iyi basketbolcusu benim takımımda olmasına rağmen şampiyonluğu yakalayamadık. Sağlık olsun, şunun şurasında bir sonraki sezona ne kaldı...

DİĞER ELEMANLARIN PERFORMANSLARI

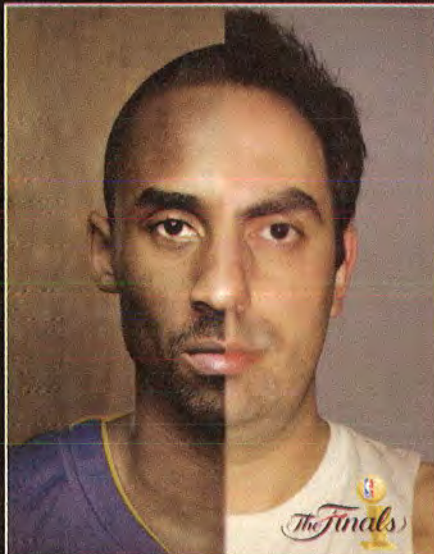
Lamar Odom'u çok seviyorum. Maç ne kadar sinirli yürüse de onun neşesi her zaman yerinde oluyor ve iyi oyunlar çıkartabiliyor. Serinin bazı maçlarında pek bir varlık gösteremese de, yine de performansını iyi buldum. Paul Gasol, final maçları öncesinde çok daha iyi oynuyordu, finalde çok durgun gördüm, kaybetmemizin sebeplerinden biriydi. Vujacic de çok içten bir eleman, çok çalıştı, çok çabaladı ama onun defansı ve üçlükleri de bizi kurtarmaya yetmedi. Gelelim Derek Fisher'a... Bence finallerdeki en iyi performanslardan birini sergiledi Fisher. Gerek kurduğu oyunları, gerekse üçlükleri ve hatta ve hatta neredeyse hepsini soktuğu serbest atışlarıyla bence Derek iyi bir iş sergiledi. Turiaf da her zaman olduğu gibi çok hırslı oynadı ancak pek bir faydası dokunamadı...

CELTICS'E KIL KAPIYORUM

Celtics hoşuma gitmiyor bilader. Oyuncular artist bir kere, ellerine her top geldiğinde rol yapıp sağa sola yamulmaya başladılar, özellikle ilk 5 maçta. Paul Pierce ve Kevin Garnett takımı ayakta tuttular ancak çoğu zaferi Ray Allen'ın üçlükleri getirdi. Biz orada Lakers olarak Lamar Odom ile, Kobe Bryant ile şov yapalım, smaç üstüne smaç basalım, bunlar takır takır üçlük atıp bizi yensinler. İlk 2 maça bu şekilde kıl oldum. P.J. Brown denen, gözünün kılı (yani kirpikleri) artık tel kadayıfı olmuş herifin her defasında faul yapması, Rajon Rondo denen elemanın sağda solda fare gibi koşup top dağıtması falan günden güne sinirime dokunmaya başladı. Ama yiğidi öldür hakkını yeme demişler. Son maçta bizi, yani Lakers'ı ezip kupayı aldılar. O yüzden tüm Boston Celtics taraftarlarını tebrik ediyorum. Özellikle uzun zamandır NBA'de yer alan ancak şampiyonluk yaşayamayan koç Doc Rivers, Kevin Garnett ve Paul Pierce'ın kupaya sarılmaları hakikaten beni de mutlu etti, haklarıyla kazandıkları için heriflere olan antipatim yok oldu. Helal olsun, ne diyeyim...

BASKETBOL VE BEN

Açıkçası uzun boyuma rağmen (191cm) o kadar da iyi basketbol oynadığım söylenemez. Çocukken bu nadide spora olan aşkım ne yazık ki ilerleyen yıllarda tutku seviyesinde ilerlemedi, o yüzden de zamanımı basketbola pek ayıramadım. Aslında hatırladığım kadarıyla ilkokulda okulun basketbol takımına katılacaktım ama süper sıska olduğumdan annem kolum bacağım kırılır korkusuyla izin vermemişti. Böylece hayatım boyunca



Bir tek saçlardan kaybediyorum, gerisi aynı yoksa.



Big shot olacağım o günlerden belliymiş.


Ama ben atom mühendisi olmayı seçtim.







"ooo genç, boyun uzun, hayrola basket mi oynuyon" sorularına karşı biraz istemeyerek "yok hoca, benim sadece boyum uzun" diye cevap vermek zorunda kaldım. Bazen "ya arkadaşlar arasında oynuyoz tabii eheuheu" diye eklemeler yapıp kendi kendimi tatmin ettiğim de olmadı değil tabii ki. Ama maalesef hiçbir zaman profesyonel bir takımda oynamadım. Keşke onu da tatsaydım...

SMAÇ BASMA TUTKUM

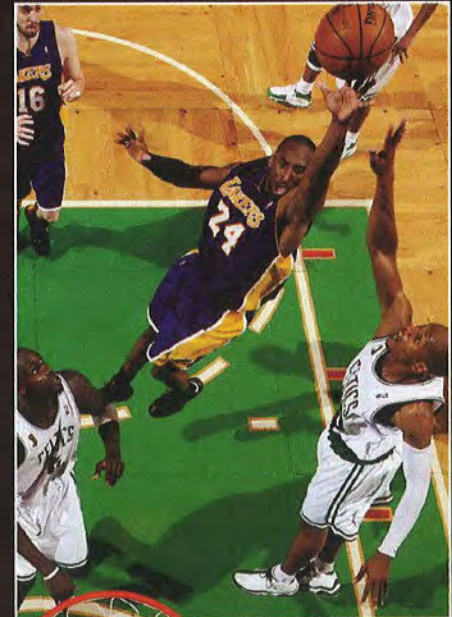
Hayatımda sadece bir kere smaç basabildim (normal yükseklikteki bir potaya). Evet, aranızdan "ulan eşşek kadar boyunla sadece bir kere ne ki" diyenler olabilir. Saygı duyuyorum, ancak hakikaten bana göre zor bir iş. Eskişehir'deki ilk üniversiteme giderken yaptığımız bir maçta nasıl gazlandıysam, tüm gücümle çekirge gibi zıplayıp zırank diye smacı bastığımı, sonra ister istemez o potaya elim değdikten sonra bırakmak istemeyişimi, ayaklarımın ileriye uçuşunu, elimin potadan kayışını ve o yükselikten çatıııırt diye beton zemine düşüşümü hatırlıyorum. 5-6 saniye nefes alamamıştım, 1-2 hafta da topallamıştım. Ama sanırım o maçta o zamanlarki nikim Niwalyinin N'si beni izliyordu, iyi karizma yapmıştık yani. Gerçi yere sümük gibi yapışarak nasıl hava yapılıyor bilmiyorum ama normal yükseklikteki bir potaya ilk ve son smacım o olmuştu. Zaten o düşüşten sonra uzun süre basket topunu elime aldığımı hatırlamıyorum. Askerdeyken yapacak daha enteresan şeyler olmadığında basket oynardık, zevkli olurdu. Şimdi de arada sırada 24 Hour Fitness'daki kapalı salonlarda kendimce takılıyorum. Hala smaç basamıyorum. Üniversitedeyken boyum 191, kilom 70'ti, şimdi neredeyse 90 kilo oldum. Heralde ben bundan sonra smacı anca rüyamda görürüm...

LEVENT KAYA

Çok sevdiğim bir arkadaşımdır. Ortaokul ve liseyi beraber okuduk. Arı Koleji'nde hazırlığı atlayıp ortaokula başlayan 4 kişiden ikisiydik. Levent'le az mı Fantasy Land'e gidip Art of Fighting, Samurai Showdown oynadık. Hey yavrum be. Ancak Levent'in beni kıl ettiği tek bir durum vardı, o da basket oynarken adama rahat vermemesi. Hayır, süper defans yapıyor açısından değil, top kime gelirse ona fikir vermesi açısından. Ulan top daha elime geçer geçmez 5 metre öteden bağırmaya başlardı, "bana ver", "şut çekme", "yanlış yaptın" falan diye. Eminim hala bu tür adamlar vardır. Onlara tavsiyem "milleti rahat bırakın olm, oyun bu, herkes istediği gibi oynasın yahu." Evet, bu önemli mesajı da verdikten sonra Türk ortaokul ve liselerindeki beden eğitimi derslerine biraz refah saçmış hissediyorum kendimi. Ayrıca bir de çokbilmiş elemanların her adım attığınızda "steps yaptın lan" demeleri vardır. O da insanı çileden çıkartır... Bi sen yapmıyon zaten o stepsi herkes yapıyor bir sen yapmıyorsun...

YENİ SEZON

Bu sezonun üstüne bir bardak soğuk su içtikten sonra yeni sezonu daha şimdiden beklemeye başladım. Umarım takımımız yeniden playoff'lara kalabilir ve bu sefer finalde karşımıza çıkanı ezeriz. İnşallah bilet bulabilirsem en az bir tane Lakers maçına da gitmeyi istiyorum Staples Center'da. Seneye bu zamanlar yeni bir NBA yazısı yazmayı düşünüyorum. O zamana kadar hem Lakers hem de Beşiktaş'ımıza başarılar diliyorum.





HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Hateri

Bilgisayar nedir, atari nedir, bunların tuşlarına basarak ekranda hareket eden renkli simgelerin birbirine başka simgeler atmasını sağlamak neden eğlencelidir... Bu soruların cevabını bilmezken bile bugün burada olacağım yazılmış benim. Belki daha önce anlatmışımdır: 9 yaşındayım, mahalleden arkadaşlarla beygircesine koşuşturarak bir fitbol musabakası yapmışız. Dilimiz damağımız kurumuş, penceresinin giriş katında olmasından başka bir suçu olmayan kapıcımızın penceresinden içeri hep birlikte *"ZÜBEYDE TİYZEEEEEĞ! BİZE SU VEEERRRHHİR MİSİN?!"* diye böğürerek elde ettiğimiz suyumuzu içmişiz, şimdi de apartmanımızın merdivenlerine serilmiş oturuyoruz... Şimdi kim olduğunu hatırlamadığım bir çocuk uzaklardan, kollarını manasız hareketlerle havada sallaya sallaya, koşarak yanımıza geldi. "Gelin! Koşun! Şu televizyonda reklamı çıkan şeylerden gelmiş semte, jeton alıp oynuyorsun falan. 'Hateri' mi neymiş adı ya, işte o gelmiş..."

Bu aleme bulaşmak kaderime yazılmış, DNA'larıma işlemiş benim



Bu aleme bulaşmak kaderime yazılmış, DNA'larıma işlemiş benim, diyorum ya, hakkında hiçbir bilgim yokken, sanki bir düğmeye basılmışçasına, tüm mahalle çocuklarını ayaklandırdım. *"Hadi kalkın gidip de bakalım o zaman"* diye... İşte o zamandan beri de bakıyorum ben bu merete.

Kaç yıldır monitör başındayım? İlk bilgisayarımı, Amstrad CPC 464'ümü aldığım 1987'den beri bilgisayar monitörüne bakmadan çok az günüm geçti. Bilgisayar "zamanının" çok değerli olduğu o ilkokul-lise çağlarıyla, monitörün neredeyse gözümün bir uzantısı haline geldiği son 12 yıl birbirini dengelerse, kabaca bir hesapla ömrümün her gününde ortalama 6 saat bakışmışımdır monitörle. Bu da demek ki son 21 yılımın 5,25 yılını bilgisayar karşısında geçirmişim. Peki bundan pişman mıyım? Hayır.

Buna rağmen, bunun insanın özüne aykırı olduğuna can-ı gönülden inandığımı söylesem, bilmem şaşırır mısınız? İlk olarak askerde fark ettim böyle düşündüğümü. Bir gün, günün batmasına yarım saat kala, eğitim sahamıza geldim. Etrafta ne bir kimse vardı, ne de bir ses... Sadece rüzgar, batmaya başlamış bir güneş ve Amasya'nın çepeçevre dağları... Derin bir sessizlik içinde, erişilmez bir huzur... İşte o rüzgar her ne taşıyorsa, nereden esiyorsa, zihnimi bir bütünlük, bir tamamlanmışlık hissiyle doldurdu. Mutluluk değildi bu hissin adı, tam olarak huzur da değildi. Buna verebileceğim tek isim, varlığımla kainatın senkron haline gelmiş olduğudur o kısa süre içinde.

Bunun sebebini biliyordum. 14 yıldır içinde bulunduğum, sürekli olarak zamanımı ve emeğimi alan, hayatımın yüzde 80'ini kaplamış olan teknolojiyi takip etme isteği, kariyer ve gelecek endişesi, sahip olduğum insan ağını genişletme çabası, büyük resme baktığımda gayet anlamsızdı aslında. Körlemesine "sürekli daha hızlı"nın peşinde koşarken, ruhumun ezilmesine izin vermiştim. Zihnim berraklığını kaybedecek kadar hırs, gereksiz bilgi, hastalıklı duygu ve endişeleyle kirlenmişti. Temizlemek içinse, demek ki 8 aylık bir süreçte formatlanmak, hayatı minimallerde yaşamak gerekiyormuş.

Bu kadar çok teknolojinin, insanoğlunun yaradılışına aykırı olduğunu düşünüyorum ama bundan sıyrılmayı istiyor muyum peki? Hayır, en azından şimdilik. İnsan alıştığı güvenlik bölgesini kolay kolay terk edemez, büyük bir şok ve beklenmedik bir olay yaşanmazsa (bkz. Oyungezer'in kuruluş hikayesi). Ama bu "kaçamama" durumu da içten içe beni yiyip bitiriyor. Bu dünyaya bir sınav vermek için geldiğimize olan inancım tam. O zaman bu dünyaya ve insanlarına iyilik, güzellik yaymak haricinde bir şeyler yaparak harcadığımız her an, boşa harcanmış demektir. Ve bu, beni kemir kemir kemiriyor.

BLAXIS'İN HAYATI KOLAYLAŞTIRMA REHBERİ

Madem bu ay muhabbet zamandan açıldı, size bir tüyo vereyim. Herhangi birinize günün 24 saati yeterli geliyor mu? Hiç sanmıyorum. Dersler ve işler hiç azalmıyor, aksine sürekli artıyor. Kendimize, ailemize, eşimiz/sevgilimize, arkadaşlarımıza zaman ayırmamız gerekiyor. Akşam eve geldiğinizde sahip olduğunuz 2-3 saat hiçbirine yetmiyor gibi, öyle değil mi? O zaman size günde en az 1 saat kazandıracak bir yöntem söyleyeyim mi?

Bir not defteri alın ve yataktan kalktığınız andan yatacağınız ana kadar her satır başına 15'er dakika yazın (07:00, 07:15 vs.) Ve bir gün içinde yaptıklarınızı not almaya başlayın. Evet, yapmadan önce değil, yaptıktan sonra. Bilfiil her 15-20 dakikada bir, son 15 dakikada en yoğun olarak yaptığınız şeyi kaydedin.

Bunu bir hafta boyunca hiç sektirmeden yapmaya özen gösterin.

Bir günü bitirip de ertesi gün not defterinizi açtığınızda, elinize kırmızı bir kalem alın ve gereksiz yere harcanmış olarak gördüğünüz her 15 dakikayı işaretleyin. İşte bu, dün boşa harcadığınız zamanı görmenizi sağlayacak.

Zor ve saçma bir yöntem gibi gelebilir size ama faydasını göreceksiniz. Zamanınızı nelere harcadığınızı bir yere yazmak, sizi psikolojinin "tutarlılık" kuralına uymaya zorlar: Zamanınızın nereye gittiğini normalde farketmezsiniz ama yazılı olarak bir yere kaydetmeye başladığınızda, içgüdüsel olarak boşa harcanan zamanı azaltmaya ve faydaya dönüştürmeye başladığınızı şaşırarak göreceksiniz.



RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Siz hangi blogda oturuyorsunuz?

Zincirlerimizden başka kaybedecek hiçbir şeyimiz yok ama o kadar kıymetlendi ki o zincirler yıllar boyunca, kaybetmeyi göze alamıyoruz...

Bu ay bir yandan dergiyi paketlemeye çalışırken bir yandan da evdeki eşyaları, üç yılda iyice yerine alışmış, oralı olmuş nesneleri toparlamakla uğraşmak zorundaydım. Unutmuşum yer değiştirmenin ne kadar zor, zahmetli olduğunu -ki daha işin yarısı bile bitmedi. Bir hayat dolusu eski mekânını terk etmek kadar, senle henüz hiç ilgisi olmayan, çıplak, anı girmemiş bir eve alışmak da zor çünkü (gazete kağıtlarına sarılmış cam eşyaları falan hiç saymıyorum bile ama o da zor iş cidden). İkinci etap için henüz acele etmiyoruz ama. Önce dergi bitsin, sonra bütün ofis ahalisi toplanıp bizim evi yeni yerine taşıyacağız, şimdiki yerinin hemen birkaç blok ötesine.

Bunları size konu sıkıntısı çeken bir hafta sonu eki yazarı gibi anlatmamın sebebine gelince... On ay önce Oyungezer ekibi olarak yaşadığımız hummalı değişim sürecini bir yana koyarsak, çok uzun zamandır alabildiğine sakin bir hayat sürüyorum. Dışarıdan bakan biri için son derece sıkıcı görünecek kadar sakin. İki üç haftada bir telefonla konuştuğum yakın arkadaşlarıma (evet, bu kadar az konuşarak da yakın olabiliyoruz) hep aynı hikayeyi anlattığım zaman fark ediyorum sadece ama basbayağı sıkıcı bir hayat bu. "Neler yapıyorsun" sorusunun cevabı hep aynı mesela, bana ne kadar değişik, dolu, hızlı, heyecanlı gelse de.

Derginin hayatlarımıza el koyması kadar dışardaki dünyanın ilginçliğini yitirmeye başlaması da sebep oluyor buna ve boyuna sokakta geçirdiğin saatleri sürekli daha kısa tutmanın yollarını arıyorsun. İşleri en hızlı nasıl halledebilirim diye düşünürken, her işi internetten halledip online olmayan tüm tesadüflere (ki online tesadüf diye bir şey de görmedim henüz, sadece "bir şeyi herkesten önce duymak" mümkün internette, bunun adı da tesadüf değil, genellikle "yalan haber") kapıları kapatıyorsun. Sokakta bir elektrik direğinde, yarısı yırtılmış halde duran posterle bakışma şansını, kendi kendine mırıldanarak yanından geçen bir delinin sözcüklerini, yokuşlarda koşturan çocukların enerjisini, balkondaki saksısından sarkıp yan taraftaki ağaca tutunan çiçeğin kokusunu ıskalamış oluyorsun. Tüm bunların anlattıkları olmadan, evet hayat biraz daha renksiz, biraz daha şekilsiz.

Fakat okurcuğum, ne kadar tatsız olsa da gerçek bu. Böyle yaşamaya alıştık. Böylesini tercih ettik. Ev gezmelerinin yerini blog ziyaretleri aldı mesela. Biri gelip sayfana bir şeyler yazınca, iade-i ziyarete gidiyorsun. Buluşmalar online yapılıyor, topluluk kararları Skype'ta veriliyor ve siparişi yanlış getiren hamburgerciye teessüflerini *yemeksepeti* üzerinden bildiriyorsun. Ne toz var, ne ter. Alabildiğine steril, güvenli, konforlu ve sıkıcı.

Üç yıl önce taşınırken nasıl bir ruh halindeydim bilmiyorum ama şu an kendimi sırtından kabuğu sökülmeye çalışılan bir kaplumbağa gibi hissediyorum. Yeniden bir ev kurmak, içinde iyi hissedeceğimiz yeni bir kabuk örmek bir ışık yılı kadar uzak ve erişilmesi zor görünüyor gözüme ama bir yandan da biliyorum, bu kadar zor olmamalı. Eskiden, sokakta daha çok yaşarken, bu kadar zor değildi çünkü. Ama bunun da bir çünkü'sü var: Çünkü böyle kalın bir kabuğun içinde yaşamıyorduk. Şimdiyse "zincirlerimizden başka kaybedecek hiçbir şeyimiz yok" ama o kadar kıymetlendi ki o zincirler yıllar boyunca, kaybetmeyi göze alamıyoruz. Şimdi sökmeye kalksak yanında derimizi de söküp alır diye korkuyoruz, canımızın acıması kadar zincirsiz kalma fikri de ürkütmeye yetiyor. "İnternet üzerinden niye taşınmıyor yahu bu ev" diye yakınırken hep zihnimin gerisinde dolanıp duran şeyler bunlar olmalı. Hepsinin, tembelliğe geçirilmiş kılıflar olduğunu düşünmek bile istemiyorum.

Neyse, şu evi taşıyalım, bir yorgunluk kahvesi içmek için sizin bloga uğrarım, dertleşiriz.





CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Eski düşman dost olmaz!

Diablo III'e elimi sürmeyeceğimin belgesidir

Kapağın Diablo olacağına karar verildiğinden beri herkes gelip aynı muhabbeti yapıyor. "Tuğbek, yandın belalın geliyor", "Ali Rıza Binboğa kasetlerin hazır mı? Bakalım bu sefer nasıl kurtulacaksın?", "Oyun çıkmadan 3-5 aylık yazını ayarla da toptan kafayı yersen yerine adam bulana kadar zorlanmayalım". Manyak mıdır nedir bu adamlar? Serpil bile beni bilmiyormuş, aramızda iyi gün kötü gün yeminleri yokmuş gibi geliyor üstüme. Bana ne ya Diablo III çıkıyorsa? Ne işim olur benim Diablo'yla?

Tamam olabilir, Diablo'yla dertli bir geçmişimiz var. Zamanında çok bağımlısı olup, nefret ede ede oynamış, hayatımı söndürmenin eşiğine gelmiş ama son anda kurtulmuştum. Ama bu illa Diablo III çıkınca canıma okunacak, bağımlısı olacağım, ağzım burnum dağılacak demek değil ya? Belki bu sefer insan gibi tadını çıkara çıkara oynar sonra o çıkardığım tadında bırakırım oyunu. Ne malum üzerimde kötü etkileri olacağı. Hem olsa bile Ali Rıza abim ne güne duruyor? Çaresi olan derde ağıt yakılmaz ki canım şimdiden.

Hem bakın ilk iki oyundan nasıl temizlendim. Zerre izi kalmadı bende. Sinan oyunla ilgili ilk bilgiler akarken bana anlatıyor bir şeyler Kain, Tristam, Tyrael, Soulstone falan inanmazsınız hiçbirini hatırlamıyorum. "Kain bizdik di mi", "Tyrael Diablo'nun kardeşi miydi" diye saçmalayıp duruyorum. Cidden oyunla ilgili silik birkaç resim dışında hatırladığım zerre yok. Sanki ömrünün uzun ve karanlık bir dönemini Diablo'ya gömen ben değilim. Hiç oynamamışım gibi, tertemiz.

VUR KAFASINA İBLİSİN

Ha oyun nasıl olacak derseniz, yine sağdan soldan toplama, çakma bir hikaye, hırs küpü oynanış. Aman sarısı düşsün moru düşsün eşyaların, o yetenek açılmadı, dur şunu da alayım, sürüklenip gideceğiz. Diablo işte ne olabilir ki? Koştur koştur yaratıkların kafasına vur. Ne yetenek ister bu oyun, ne zeka, ne strateji. Fareye tık yapan herkes oynar bu oyunu. Eh madem dandik bir oyun, bir benim tıkım eksik kalsın. Çıksın, yüzüne bakacağımı bile sanmam. Muhtemelen oynamam bile, Diablo'su mu kalmış ya, oyun dünyası nerelere geldi. Otururbaştan Witcher oynarım koçlar gibi. En azından hikayesi sağlam, quest'i falan var adam gibi. Valla oynamam. Belki azıcık bakarım diğerleri oynarken o kadar. En fazla editörlük bilincimle 3-5 seviye atlar bırakırım. Kapris yapıp hiç bakmamak da olmaz elbette, bu işten ekmek yiyorsak hakkını vermeliyiz. Ama oyun dergisinde yazar olmak illa Diablo III hatmetmeyi de gerektirmez. Hani çok güzel olmuşsa bir kere aceleden bitiririm, eşya falan kasmadan. En fazla birkaç yetenek kasarım o kadar, yani şimdi Zeal'lemeden Whirlwind çakmadan da zevki çıkmaz ki bunun. Evet evet kesin barbarian oynarım ben bunu yine. Gerçi Witch Doctor da çok enteresan olmuş. Allahım neler diyorum ben. Yok yok valla oynamicam manyak mıyım ben? İlk ikisinden kurtulana kadar Soulstone kadar taş düşürmüşe döndüm.

BLIZZARD'DAN ADAM ÇIKMAZ

Zaten Blizzard'ın yaptığı oyunları sevmem ben. Bak WoW'a başlayıp 48'de bırakmış adamım saçma diye, bir daha da öldürseler oynamam. Warcraft'a da yoktur bir düşkünlüğüm. Tamam Starcraft'ı birkaç kere bitirdim ama o da ilk oynadığımda videolar çalışmıyordu, o yüzden. Oynamicam kesin Diablo'yu. Oynamicam. Valla oynamicam. Oynarsam ne olayım, adam yerine koymasınlar beni, kuyruğuma teneke bağlayıp kovalasınlar, vapurdan boğaza atsınlar, adımı maydonoz yapsınlar... ... ... Üüüüeeee ne zaman çıkıyo bu, çok mu beklicez, oynamak istiyorum, bırakın tutmayın Tristram'a gidicem. Kafasına kafasına vurucam yaratıkların. Gelmeyin üstüme Zeal var bende yanarsınız valla. Bırakıın beniiiii!!! Kaç senedir bu oyunu bekliyom ben biliyor musunuz, Diablooo Diabloo al beni yanına, kaçır beni gelinin olayıımmm!!!

"Ağlamak yok, gülmek var
Düşmanlık yok, dostluk var
Yarınlarda, yarınlarda seni sevmek var
Yarınlarda, yarınlarda mutlu günler var

Yarınlar beniiiiim, yarınlar senin
Yarınlar onuuuun, yarınlar bizim
Yarınlar bizim
Yarınlar bizim"

Ohh... Tamam tamam bırakın sakinim, iyiyim şimdi, iyi geldi cidden. Bir an kendimden geçmişim, yok bir şeyim. Ha ne diyordum, yok valla oynamam Diablo III'ü, yüzüne bakarsam namerdim.

POSTA İDARESİ



Tarih: 25 Haziran 09 O.S. (Oyungezer'den Sonra)
Saat: 00:36

Buzlu bir limonata... Gazı kaçmış bir kola...
Serin ve tuzlu deniz... Ilık ve tuzlu ter...
Ormanın içinde bir şelale... Ofis tuvaletinde lavabo sefası...
[Serinlik ifade eden herhangi güzel bir şey, o kadar uzağım ki aklıma bile gelmiyor daha fazla]... 40 metrekare içinde çalışan 10 tane bilgisayarın yarattığı ısı...

Elinizde tuttuğunuz bu dergi ve bakmakta olduğunuz bu yazı hazırlanırken bize hep ikinciler düştü, dilerim size birincileri düşüyordur okurken. Aç kapıyı postacıbaşı; kapı hakkı ne alırsın, ne verirsin?

EVET GERÇEKTEN DE DÜNYA ÜZERİNDE "BOLLSEVERLER" DİYE BİR GRUP VAR VE GİTTİKÇE BÜYÜYOR, DURDURAMIYORUZ.

SABRİ'DEN TAVSİYELER

Merhabalar Oyungezer tarikatı ve tarikatın üyelerinden Mehmet abi. Nasılsınız? İyisinizdir umarım. İyi değilseniz gelip iyileştirelim sizi.
Sırtım öyle ağrıyor ki Sevgili Sabri (Erkan?) [Sabancı?] {Koç?} <olmadı evet>, gelip bir masaj yapsan ne güzel olacak biliyor musun?

Kaç zamandan beri sizlere mektup atmaya niyetlendim amma velakin OKS ve üşengeçliğimden dolayı kalkıp bir mail atamadım size. Ayıp etmişim, tüm yuhları kabul ediyorum.
Yuh be, bir OKS'ye sattın bizi ha?! (oldu mu?)

Ama ahan da görüldüğü üzere OKS'den kurtulmuş, yeni liseli olacak bir öğrenci olarak çok bahtiyarım. Hemen de aklıma gelmişken mailimi atıyorum, umarım o kuşe kağıt sayfalarda da görebiliriz. Yazıya girmeden önce, tüm OKS, ÖSS, SBS mağduru arkadaşlara geçmiş olsun dileklerimi iletiyorum, umarım hepsinin sınavı iyi geçmiştir, OKS ve ÖSS mağdurları da istedikleri okulları kazanırlar. Ben de bir OKS mağduru olduğum için, bir selam çakayım dedim hepsine =P
Selamlarına biz de katılıyoruz, geçen ay sadece ÖSS'cileri hatırladığımız için de diğer sınav mağdurlarından özür diliyoruz. İtiraf ediyoruz ki 18 yaşından küçükleri pek ciddiye almıyoruz (eyvah).

İlk önce çok kaliteli bir dergi çıkarttığınızı belirtmek istiyorum. Yazdığınız yazılara bazı sohbet ortamlarında "İşi cıvıtıyorlar. Oyun dergisi ciddi olmalı" vs. gibi yorumlar geldiğini görüyorum. Tamam, elbette negatif yorumlar olacak. Kimse beğenmek zorunda değil. Ama bir oyun dergisinde monoton monoton oyun incelenirse hiçbir zevk alınmaz. Mesela Göktuğ abimizin şu GUM'u yapmadığını, Tuğbek abinin, Sinan abinin ciddi ciddi oyun incelediğini düşünemiyorum. Bir kere sizlere yakışmaz öyle ciddi ciddi oyun incelemek. Sizlere espri yapmak, gülmek yakışıyor ***[ay sahi mi söylüyorsun Sabri?-MK]***. Neyse, burada belirtmek istediğim şu. Oyun dergileri ne fazla ciddi olmalı, ne fazla cıvık. Siz tam kıvamını buldunuz, ailece (bu konuda ciddiyim) severek okuyoruz.
Teşekkür ederiz Sabri, biz bu işi çok eğlenerek (hem kendimizle, hem birbirimizle, hem sizlerle, hem oyunlarla, hem de Sinan'la) yapıyoruz, o kıvamı her yazıda korumaya çalışıyoruz. Bazen kantarın topuzu kaçıyor, o zaman çok ciddi ya da çok geyik oluyoruz; bu sefer de Yazı İşleri devreye giriyor, yazılarımızı kuşa çeviriyor, mis gibi oluyor (bu ne be?).

Bir de ben daha yaşım küçük olmasına rağmen, üç tane kodlama dilini biliyorum. Yani öyle detaylı değil de, bayağı iyi de anlıyorum. ASP, PHP ve HTML. Üçünden de en azından script hangi dille yazılıyorsa, scriptin verdiği hatayı onarabiliyorum =). Konuyu da buradan direkt Anadolu Bilgisayar Meslek Lisesi'ne bağlıyorum. Bunları bilmem bana lisede kolaylık kazandırır mı? Yani müfredât değişip duruyor, hiçbir bilgim yok. Belki siz abilerimden ya da ablalarımdan birilerinin yardım olur bana =).
Bu yaşında bu bilgi, pes doğrusu! Bize de öğretsene :) Liselerde ne okutuluyor bilmiyorum ama kesinlikle işine yarayacaktır bu bilgilerin, okul derslerinde olmasa bile bu işle uğraştığın her alanda. AVP vardı bir de, 5'in 1'i. *(İlgi alanın buysa kesinlikle peşini bırakma Sabri, biz yazı işleri olarak takipçiniz. -Serp.)*

Neyse, konuyu dönüp dolaştırıp yine oyuna getirmek istiyorum. Geçen aylarda "En İyi 25 Oyun Modu" adlı bir yazı yazmışsınız. Orada MTA: SA'yı koymuşsunuz ama SA: MP yok. San Andreas MultiPlayer, MTA: SA'dan kat kat iyi bence. En azından işin içinde kod yazma falan var. Yani harita, mod vs. şeyler yaparken hazırcılık yapıp yerleştirme değil de, kod yazıyorsun. Ayrıca sunucu açma olayı daha basit. Port açma vs. şeyler dışında bence çok rahat sunucu açmak. Gerekirse modemlere port açma ile alakalı bir yazı hazırlarım =P. Bir de SA: MP'da OGZ sunucusu açarsanız gelen bayağı çok olur. Turnuvalar vs. şeyler ile de daha çok ilgi toplar sunucu.
MTA'nın özelliği de oyunun tüm özelliklerini kurcalayıp yenilerini de ekletebilmesi. Biz ondan ş'apmıştık ama...

Tüm OGZ ekibine selamlar, umarım sizleri sıkmamışımdır.
Sabri Erkan Sabancı



Yani Sabriciğim sıkıldık biraz ama ne yapacaksın işte ekmek parası =P Kendine iyi bak [evet, evet "ben aptal mıyım kendime iyi bakamayacağım"].

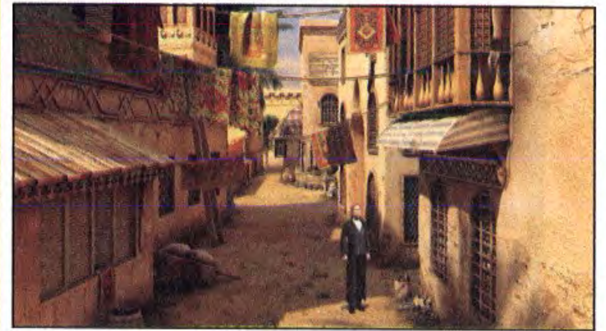
ORKUN'UN WARHAMMER'I

Merhabalar Oyungezer kadrosu, hepinizi çoook seviyoruz ve hayranız. Büyüyünce sizin gibi olacağız biz! Hemen sorulara geçelim.
Berk siz kaç kişisiniz ayıptır sorması? Neyse biz de sizi seviyoruz, buyrun biz de cevaplara geçelim (peki biz kaç kişiyiz?) [hatta noktakom] (bu espriyi yapmış mıydım daha önce?).

1- Orange Box aldım, Steam kurdum

NELER OLUYOR BURADA?

Oyungezer Editörler Konseyi (kısaltması: PEH!), geçen ay yaptığı yeni bir olağanüstü toplantıyla fotoroman fikrinden vazgeçti, zaten çok saçmaydı. Tek bir resime yazacağınız en yaratıcı resimaltı sizi "En şahane Okur-Yazar" yapacak yine. Kurallar anlaşıldıysa sorunuz Dracula Origins'ten geliyor:



Yanıtlarınızı en geç 15 Temmuz günü, saatler gece 12'yi göstermeden ve Konu bölümüne "Resimaltı" yazarak postaidaresi@oyungezer.com.tr adresine yollamanızı bekliyoruz. Süreniz başladı. Bol şans!

GEÇEN AYIN EKRAN GÖRÜNTÜSÜ

1: -Bu bel ağrısı beni öldürecek, akupunkturu mu denesem acaba?
2: -Aghh yok abi ilk aşamadan başlayalım, fazla geldi bu iğne.
3: -Ohh ne dert kaldı ne ağrı. Kelebek gibiyim şu an...



Ayın En Şahane Okur-Gezeri
Max Power

yükledim oyunları ama Team Fortress 2 sürekli bir uptade içerisinde. Bu çile ne zaman biter?
Çok uzun sürmeyecektir, merak etme. Bir kere günü yakaladıktan sonra, arada bir olan ufak update'ler seni rahatsız etmeyecek, hatta fark etmeyeceksin bile.

2- Warhammer Online: Age of Reckoning adıyla bir kutu vardı inceledim, "özel koleksiyon" falan diyordu. "Beta girişi, Collector's Edition, ön şipariş" falan diyodu, hemen o ortamdan uzaklaştım. Bu nedir?
Gerçekten çok iyi olmuş uzaklaştığın, 10 saniye sonra o kutu infilak etti çünkü. "Bu" tam da söylediğin şey. Oyunun beta alımları başlayınca senin oyuna hemen girebilmeni sağlayacak olan, içinden çıkan bir sürü ıvır zıvırla da "koleksiyoncu" güdülerini tatmin edecek olan bir set. Ama sen bu kutuyu nerde gördün? İnternette mi? 50 dolar civarına ön sipariş yapıyor online satış siteleri ama?

3- Age of Conan için 20GB yama indirmek zorunlu mu? Peki 1.8GHz Core 2 Duo işlemci, ATI X1400, 1GB DDR2 RAM bu oyunu çalıştırır mı?
Hayır değil, hayır çalıştırmaz. Aslında çalıştırırdı ama o ekran kartıyla gerçekten zor.

4- Xbox360 ülkemize ne zaman gelecek ve de gelecekse kırmızı ışık problemi giderilmiş ve 45nm işlemcilerle geleceği doğru mu?
Geçen ay Tuğbek ve Sinan'ın hazırladığı muhteşem alışveriş rehberinde de söyledikleri gibi, 360 Türkiye'ye resmi olarak geldiğinde ("ne zaman" diye ofiste sorduğum zaman yanıt olarak "Duke Nukem çıktığında" dediler, onların yalancısıyım) [sonra Tuğbek "bu sene sonunda çıkartmak istiyorlar, eğer Microsoft HQ'dan izin gelirse çıkma ihtimali yüksek" dedi, onun da yalancısıyım] Elite modeliyle gelecek. Bu modelin "3 kırmızı ışık" probleminden daha az etkilendiği doğru ama tam anlamıyla giderildiğini söylemek mümkün değil sorunun. 360 45nm'lik işlemcilere geçtiğinde ise takvimlerimiz 2009 sonbaharını gösteriyor olacak.

Yayınlarsanız sevinirim burdan Ilgın (kanka), Orkun the forçun ve 7-B'ye selamlarımı yolluyorum.
Berk Orhon

Sizinki Allah'tan 3 ışık, ya Formula 1'ciler gibi 10 ışık probleminiz olsaydı?

"Orkun the forçun" mu? Hahaha... Siz beni güldürdünüz Allah da sizi güldürsün Berk Orhon ve tayfası, 7-B'ye sevgiler (benim de 7-B'de sevgilim vardı tey tey).

ARAMIZDA "ÜÇ"ÜN "BEŞ"İN LAFI OLMAZ

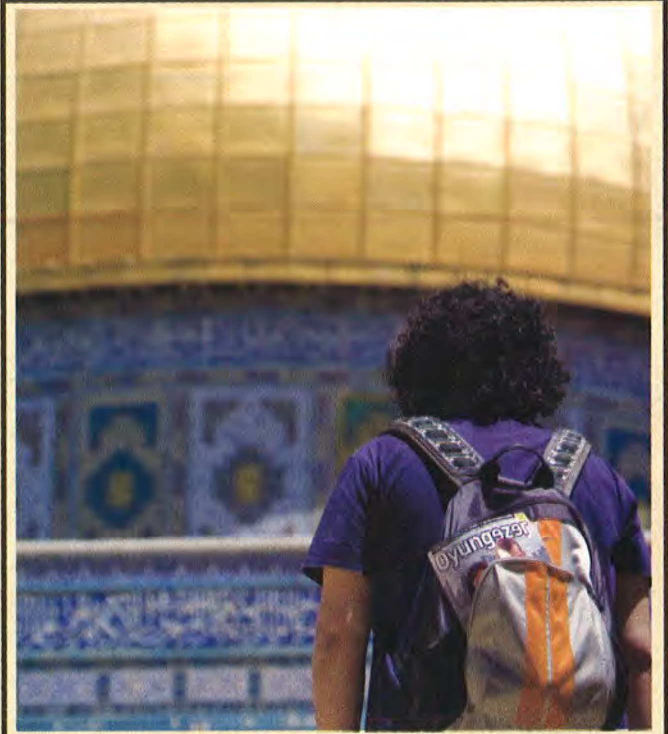
Başta Sinan, Mehmet, Tuğbek Abi ve Serpil Abla olmak üzere, tüm Oyungezer çalışanlarına iyi günler,
Sırf mektuplarınızı ben cevaplıyorum diye beni de araya bir yere sıkıştırıyorsunuz değil mi? :) Şaka şaka, merhaba sevgili Yiğit. Bakalım neler sormuşsun.

1- Çok zaman önce bir oyun çıkmıştı ***[sek sek?-MK]***. Ben normalde sıra tabanlı RYO'lardan nefret ederim ama o oyuna adeta bağımlı olmuştum. Müzikleri midir, atmosferi midir nedir bilmiyorum, oyun beni kendine bağlamıştı. Oyunun adı Gladius'tu. Gladius için ikinci bir oyun düşünülmüyor değil mi?
Öncelikle normalde sıra tabanlı RYO'lardan nefret ettiğin için seni bir güzel kınıyorum. Sonralıkla, evet gerçekten güzel bir oyundu Gladius (öyle duymuştum, ben oynamadım, ÖSS zamanlarım...) fakat maalesef devamı konusunda hiçbir bilgi yok elimizde.

2- Peki gelecek-gelebilecek oyunlardan söz açılmışken, Thief, TES ve Total War serisi bizlere tekrar nasıl dönecek?
Ne güzel oyunlar merak ediyorsun sen öyle? :) Hatırlarsan evvelki sayıda bir haberde, Eidos'un "eski bir serilerini canlandırmak için" eleman aradığını söylemiştik. O oyunun Thief 4 olma ihtimali çok yüksek. Elder Scrolls'un nasıl döneceğini henüz bilmiyoruz ama dönüşünün (yine) muhteşem olacağına eminim ben. Total War ise Empire: Total War'la, 18. yüzyıl Avrupası ve deniz savaşlarıyla geliyor. Aman Allahım!

5- PS3 & Crysis diye bir şey olacak mı? PS3e ve HDTV'ye o kadar para saymışken bir daha bilgisayar alamam, Crysis bize gelse?
Elinde bir kutu Crysis'le olmasa bile Crytek'in yakınlarda size geleceği kesin. Çünkü Yerli Kardeşler'in son açıklamasına göre artık hiçbir oyunları PC'ye özel olmayacak.

6- Son soruma geldim artık. Ben zamanında MGS, C & C ve Devil May Cry serilerini hiç oynamadım. Ancak bildiğiniz gibi bu serilerin hepsinin yeni oyunları yakında piyasada olacak, hatta DMC çıktı bile. MGS'nin senaryosunu ilk 3 oyunu oynamadan öğrenmemin bir yolu var mı? C&C'un ve DMC'ın da senaryolarını kesinlikle bilmek şart mı son oyunla-



Daha önce Mısır'a gidip Oyungezer'i piramitlerle buluşturan Çağrı Ç. ve arkadaşları bu kez de Kudüs'e gitmişler ve *Mescid-i Aksa*'nın önünde enfes bir fotoğraf çekmişler. Çağrı Ç. bu kadar çok gezebiliyorken diğer arkadaşlara biraz haksızlık oluyor, o yüzden bundan sonra resimlerini (yazılarla beraber) Gezenti'ye değil de Ekran Dışı'na göndermesini bekliyoruz.

UYKUSU KAÇANLAR İÇİN GOYUN MATEMATİĞİ

Evet sonunda beklenen oldu ve Goyun Matematiği'ni psikopat Goyuncu Erden Gümüşçü kazandı! Gümüşçü geçen ay çok kararlıydı ve Goyunları en bulunamaz yerlere saklamıştı. Bulunamaz olan Goyunların gerçek sayısını (6) gerçekten de hiçbir Goyunsever bulamadı. Oyungezer'in 8. sayısını çok dikkatle inceleyen ve çeşitli yanlış cevapları Posta İdaresi'ne gönderen arkadaşlarımızı öpücüklerle uğurluyoruz, Erden'e de "hadi be" diyoruz.

İDARESİZ

Sizin derginizde "yazar" olmak için ne yapmak gerekir? Bi kaç lahmacun alıp ofise gelsem olur mu mesela?Berkant abi liseden yeni mezun olmuş heralde.Bende lise çağında bi gencim karnem çok ahım şahım değil ama kompozisyon yazarım,resim çizerim, deli gibide koşarım.
Barış Mert 'Altorparia' Çobanoğlu
Yahu kafanda nasıl bir "Oyungezer yazarı" imajı var? Sandığının aksine biz sürekli lahmacun yiyen ve ofis içinde koşu yarışları düzenleyen insanlar değiliz; kekikli tavuk yiyoruz ve sandalye yarışı yapıyoruz. Evet.

Sizi kınıyorum oyungezer ailesi. Ben XXX Camii'nin ordaki gazete bayiinde çalışıyorum. Siz benim hanım hakkında kötü şeyler yazmışsınız poster moster bişeyler bir daha olmasın lütfen [Hatırlamayanlar için, geçen sayıda kendisine özel poster isteyen bir arkadaşa verdiğim cevapta, XXX Camii'nin oradaki gazete bayiine gitmesini ve "amca sizin hanımın bir poster işi varmış galiba?" demesini söylemiştim.] Beyefendi saygılar. Hanım Abla'ya da saygılar. Hürmetler. Poster işi olmuyor galiba? Evet levyeyi görüyorum. Tabii, saygılar (caminin ismi popo korkusundan sansürlenmiştir).



BOLLSHIT

Size attığım bu 2. e-postamda, bu güne kadar bizim için yazdığınız derginin nimetleri hakkında pozitif yorumlar yaparak yayın hayatınızdaki çizginin tanjantının daima 0-90 derece arasında olmasını diliyorum. Bu kısa (!) cümlenin ardından merak ettiğim 1-2 soruyu sormak isterim:

Tanjant mı? 90 derece mi? Yahu delirdiniz mi, ne diyorsunuz siz kuzum? Belki de "bu bilgiler gerçek hayatta ne işime yarayacak?" sorusuna cevap arıyorsunuz ha, öyle mi? Pek hoş. Buyurun ben de ne zamandır 1-2 cevap cevaplamak ("soru sormak" oluyorsa eğer) istiyordum, tam isabet.

1- GTA IV'ün PC'lerimizi ne kadar zorlayacağı hakkında bir tahmininiz var mı? Diğer GTA oyunları gibi mütevazi olabilecek mi acaba?

Sanıyorum öyle olacaktır. GTA IV'ün PS3'teki tek eksisinin grafiklerinin eski yüzlülüğü olduğu düşünülünce, PC versiyonunun da eskisi gibi -nispeten-sistem dostu olacağını düşünüyorum.

2- Uni-Rock Fest'i, lise mezuniyetine tercih eden başka okurunuz var mıdır acaba?

Bilmem ki, okurlarımıza sormak lazım. Fakat lise mezuniyetlerinde saçma sapan takımlar giymiş, palyaço haline dönmüş erkekler ve onlardan da beter, normalden çok daha çirkin makyajlı kızlar hakkaten garip bir görüntü oluşturuyorlar; bunu da yeri gelmişken söyleyeyim sanki üstüme vazifeymiş gibi.

3- Nintendo'nun çıkardığı envai çeşit Mario oyunun PC'ye çıkması söz konusu olabilir mi?

Hayır, sanmıyorum. Mario bir Nintendo oyunudur ve öyle kalacaktır ("Mario kardeş, Nintento'sun sen Nintendo kal!").

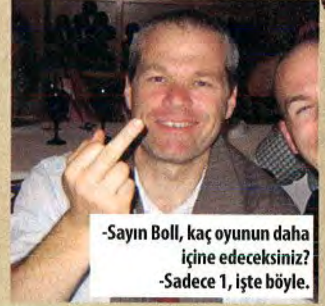
4- Uwe Boll bu sanat katliamını para kazandığı için mi yapıyor? (Kazanıyor mu?) Kendisine yönelen eleştirilerden hiç haberi yok mu yoksa, yaptığı filmleri beğenmeyen yegane garibanlar bizler miyiz?

Uwe Boll bu sanat katliamını para kazandığı için yapıyor, evet. Nisan ayındaki "Film olan oyunlar" yazımda da söylediğim gibi, Boll filmlerinin DVD'leri kapış kapış gidiyor. Evet gerçekten de dünya üzerinde "Bollseverler" olarak tabir edebileceğimiz manyak bir kitle var ve gittikçe büyüyorlar, durduramıyoruz.

Altın Makas'ı yorduysak affola. Şimdiden teşekkür ederim. Hepinize iyi dergiler diliyorum.
Deniz "Ghardu" Ünsal

Denizciğim, Altın Makas çalıştı ama formata uydurmak için sadece. Güzel mektup için teşekkür ederiz, kendine iyi bak.





-Sayın Boll, kaç oyunun daha içine edeceksiniz?
-Sadece 1, işte böyle.

rını anlamak için?

Saydığın tüm seriler, her yeni oyunuyla geçmişe referans verip, eski olayların ve karakterlerin üzerine yenilerini inşa ediyor; dolayısıyla evet eski oyunlarda neler olduğunu bilmek oyunun zevkini mutlaka artıracaktır. Özellikle de MGS'de. Ama üzülme, internette yapacağın çok kısa bir aramayla, oyunlarda geçen tüm repliklere bile ulaşman mümkün.

Bu arada 3. sorudan 5. soruya geçtiğimin farkındayım ama düzeltmek çok zor göründü üşendim idare edin artık. Okuduğunuz, dergiyi her ay çıkarttığınız için ve her ay daha iyiye gittiğiniz için çok teşekkürler.
Yiğit Bireroğlu

Bu cümleyi yazmak daha zor gelmedi değil mi? Yahu ne acayip insanlarsınız sevgili Oyungezer okurları! Neyse ben de 1. sorunu sildim ödeştik. Biz de her ay Oyungezer'i aldığın ve bize böyle güzel mektuplar yolladığın için teşekkür ediyoruz Yiğit, yine yaz. He mi?

HASRETİNDEN PRANGALAR ESKİTTİM FOLKLORE

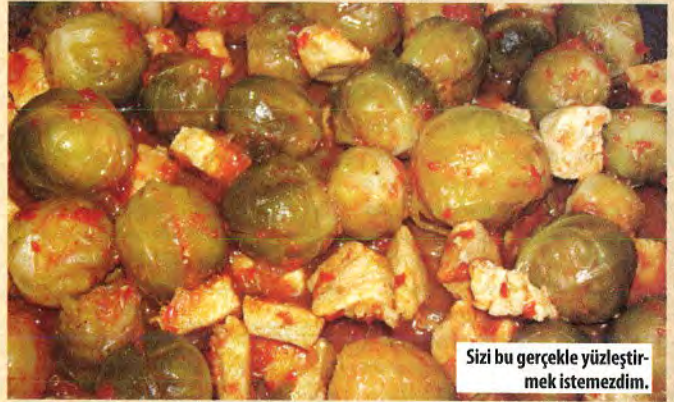
Merhabalar Sayın Oyungezer ailesi Haziran sayısı ne harika bir sayı olmuş, hele ki "Alışveriş Rehberi"ni okuya okuya sayfalar aşındı, gözlerimin derecesi ilerledi ***[ben dediydim Sinan'a "4 punto çok küçük" diye, dinlemedi-MK]*** Hatta gaza gelip 5 Haziran'da playasia.com sitesinden Folklore'ü sipariş ettim, sevdiğim kızdan bir cevap beklermiş gibi oyunumun adresime gelmesini bekliyorum şimdi.

1- Yukarıda belirtmiş olduğum siparişim bana ne zaman ulaşır? Tahmini bir gün söyleyebilir misiniz? Hala ulaşmadı da. Benim yerime siz takip edebilir misiniz (dikkat, son cümle gerçekleşme ihtimali muhtemelen imkansız bir şakadır)?

Tahmini bir gün: Dün. Yani artık gelmiş olması gerekiyor Mustafa, eğer gelmediyse hala, bir mail at sen playasia.com'a. Son cümleni İdaresiz'e yapıştırmıştım, parantezini görünce kaldırdım.

2- Demo DVD'lerinizde hep PC'ciler için oyun demosu mevcut, hani ben ve benim gibi konsol manyaklarının konsollarında oynatabileceği demo DVD'leri de veremez misin? Yani sorum şudur (alınan alınsın), PC'cilerin canı can da bizim canımız patlıcan mı?

PC'cilerin canı can fakat sizin canınız Brüksel lahanası sevgili lahana. Üzgünüm ama durum böyle, zira konsolların demolarını dağıtabilmek sadece özel lisanslı dergilerin hakkı.



Sizi bu gerçekle yüzleştirmek istemezdim.



GEZENTİ

Bu ay ilginç bir fotoğraf süslüyor Gezenti'yi. Oyungezer'i şelale sularında ıslatmaya utanmayan bu arkadaşlar Burcu "çikolatalıkedi" İnce ve ablası... Kendilerini bu yaratıcı çalışmalarından dolayı kutluyorum. Aman iyi kurulanın, hasta olmayın, bu havada çekilmez. Hediyeniz tabi ki Jedbang'den geliyor.



3- Ülkemizde (diğer ülkelerde nasıl bilmem) PlayStation kafelerde neden sadece FIFA veya PES (e pes yani!) *[klişe, ama etkili-MK]* oynanıyor? Ben kafeye gidiyorum, kendi oyunumu, Ninja Gaiden Sigma'yı oynuyorum, arada birkaç kişi bir bana bir de oyunuma bakıp "bu uzaylı heralde" deyip yanımdan uzaklaşıyor. Bu durum PS2 zamanındaki kafelerde de aynıydı, oralarda ben çok FF 10 oynadım, bağışıklığım var esasında ama hala insanlar niye sadece futbol oyunu tutturmuş onu bir türlü anlamadım.
Bak şimdi klasik köşe yazarı ya da uyduruk sosyal bilimci taklidi yapıyorum sana: "Haydi gelin itiraf edelim, hangimiz küçükken futbolcu olmak istemedik ki? Haydi gelin itiraf edelim, sadece FIFA ve PES oynuyor oluşumuzun başka bir açıklaması olabilir mi? Haydi gelin itiraf edelim, Nihat nasıl çaktı ama 90+2'de? Haydi gelin itiraf edelim..."

Şimdilik sizlere sorabileceğim tüm sorular bunlardır. Derginizin Nisan sayısında Posta İdaresi'nde bana yer ayırmış olduğunuz için ne kadar çok teşekkür etsem azdır. Yepyeni muhteşem sayılarınızda görüşmek üzere.
"Konudan konuya atlayan çok şey soran konsol oyunu hastası"
Mustafa Erbay

Bir dakika, yani şimdi sen Nisan'da da mı çıkmıştın Posta İdaresi'ne? Ohooo, bilsem cevaplamazdım mektubunu (yalan), ne bu kardeşim her ay her ay (yok öyle bir şey).
Sevgiler Mustafa...

Ve bitti... Özleyeceğim sizi Posta İdaresi dinleyicileri. Gelecek aya kadar kimi dinleyeceksiniz? Şaka-maka, iki ay sonra Oyungezer'in yurtdışı yazarlarından biri olacağım sevgili dinleyiciler. "Niye?" diye sormayın, yer bitti. Arkası dün.

K. Mehmet Kentel

YAZIN! YAZIN DEDİM!
Goyun sayın, resim çekin gönderin, resimlere resimaltı bulun; ama ne yaparsanız yapın bize yolladıklarınızı içten bir mektuba iliştirmeyi unutmayın. İçinizden ne geliyorsa postaidaresi@oyungezer.com.tr'ye yazın.

POSTA İDARESİ POLİKLİNİĞİ
DR. MEHMET HOCA SORULARINIZI CEVAPLIYOR



BUZLU BADEMCİK
Şimdi hemen başka bir konuya atlayıp ***[bu cümleden anladığımız üzere, Posta İdaresi'nin vicdansız idarecisi Deniz'in mektubunun başını acımasızca kırpmıştır]*** size uzun zamandır kafama takılan bir şeyi sormak istiyorum (e dört yıldır sabrettim söylemem lazım..). Bilgisayarın başından kalktığımda -özellikle oyun oynadıktan sonra- bademciklerimde bir ağrı hissediyorum. Bu bir iltihaplanma mıdır yoksa bir kas ağrısı mıdır çözemedim. Nitekim doktorum da çözemedi. Boğaz kültürünün **[rakı-balık?-MK]**sonucu normal çıktı ama doktorum "bademciklerini alalım" diye tutturdu. Hiç böyle bir şey duydunuz mu veya aranızda böyle bir şey başına gelen var mı? Yoksa bu binde bir görülen bir vaka mıdır?
Deniz "DarkKnight" Köktaş

Sevgili Deniz,
Öncelikle çok geçmiş olsun. Dilerim önemli bir şey yoktur ve zahmetsiz biçimde halledersin hastalığını (böyle bir birliktelik yok di mi: "hastalık halletmek"). Doktorunun çözemediği bir durum hakkında bizim bilimsel bir yorum getiremeyiz. Bilgisayarın başında uzun saatler geçiren kişiler olarak çoğumuz boyun ağrılarından şikayetçiyiz. Ara vermeden, sabit ve sağlıksız bir pozisyonda ekrana bakan kişiler boyun ağrıları konusunda çok riskli durumdalar. Senin ağrılarının kaynağı da böyle olmalı ama doktorun söylediklerini dinlemekte de fayda var. Biraz daha araştırmalı ve başka doktorlara da gitmelisin. Şimdi verdiğim cevabı yeniden okudum da, kötü gazetelerin kötü sağlık köşelerindeki kötü doktorların verdiği cevaplara benzemiş. Yahu madem her bir şey için "doktora görünmelisin" diye cevap vereceksin, ne diye köşe açıyorsun be adam/kadın? Haksız mıyım dostlar, gelin itiraf edelim. Doktora görünmeyi ihmâl etmeyin. Neyse Deniz sen bana bakma, turp gibisin maşaallah [iyi de nerden bildim ki?]. Tekrar geçmiş olsun, sevgiler. ***(Bilgisayar başındayken buzlu kola içme alışkanlığın var mı Deniz? Ben niyeyse en çok bundan şüphelendim. Bir de, bilgisayarın odadaki pencereye göre konumu... Ben doktor olsam bunları sorardım bademciklere göz dikmeden önce -Hemşir'anım Serpil.)***

"BEN TAM BİR SİMÜLASYON HASTASIYIM"
Sayın Kentel, efendim ben 21 yaşındayım, adım Ömer. Ben, "motion sickness" denen rahatsızlığın -hani arabada giderken kitap okursunuz mideniz bulanır ya- bir alt başlığı, yan dalı diye nitelendirebileceğimiz "Simulation Sickness"ten muzdaribim. Bu SS, Half-Life 2'de olmuştu ilk. Oyunu yarım saat oynadıktan sonra mide bulantısı, tansiyon düşmüşcesine yorgunluk, halsizlik belirtileri vuku buluyordu. Ben bunu "ulan oyun kan revan mide kaldırır mı, tabii kaldırmaz" diye yorumluyordum meğersem alakası yokmuş, daha doğrusu temel nedeni bu değil, olacağı varsa oluyor...
Yeni sistem almıştım bu ay. Tam içimde ukte kalan Oblivion'ı yükledim, oynadım ki bu rahatsızlık yine vurdu beni, keyfimin içine etti. Ben bu "simulation sickness" denen illetin oluşmaması için ne yapabilirim? Oblivion oynamak istiyorum, Crysis oynamak istiyorum... ama... oynayamıyorum... ühüh hıırfk...
Sevgili Ömer, durum gerçekten tatsız. Mail'ini bizim derginin grubuyla paylaştığımda, Tuğbek'in de benzer bir problemle zamanında karşılaştığını öğrendim. Ama kendisi sadece bu kadar ("bana da olmuştu o zamanında") söylediği için, problemin zamanla kendi kendine geçtiğini varsayıyorum. Doğrusunu istersen bilgisayar başında zaman zaman benim de benzer rahatsızlıklar hissettiğim oluyor. Wiki'den öğrendiğim kadarıyla mesele, gözün ekranda algıladığı hareketin, vücut aslında hareket etmediği için iç kulak tarafından algılanmaması sonucunda oluşan dengesizlikten kaynaklanıyor. Temiz hava ve sakız çiğneme gibi çeşitli geçici yöntemlerin yanı sıra, bileklere bastırmak gibi egzantrik yolları denemek lazımmış. Bir de çeşitli ilaçlar varmış bu rahatsızlığı gideren ama "öncelikle doktora görünmelisin".
Sevgiler,
Ailenizin hekimi Prospektus Kentelus Forte.

Not: Son anda Ordinaryüs Profesör Ombudsman Olgay Ertesio'dan şöyle bir mektup geldi:
Simulation Sickness, Motion Sickness'tan farklı olarak belirtiler, eyleme başlama anından itibaren gerçekleşmek yerine, beynin "sanal görüntüyü" gerçek görüntüden ayıramadığı andan itibaren ortaya çıkar. Bunu önlemek için mümkün olduğu kadar beynin aktif kalmasını, algılarken aktif olmasını sağlamak gerekir. Bu rahatsızlık aktif bilincin kontrolü gevşetip, bilinçaltına giden algı kanallarının açıldığı, refleksif tepkiler verildiği noktada ortaya çıkmakta. Çözümü:
1. Full Screen yerine bir müddet oyunu Windowed modda oynamak aktif bilincin etkinlik süresini arttıracaktır.
2. Mümkün olduğu kadar (en fazla 20-30dk'da bir) molalar (5-10 dk) vermek.
3. Bunlar yetmezse beyni olabildiğince meşgul etmek için oyun oynama esnasında başka bir işle uğraşmak (TV izlerken oyun oynamak) **[Esra Ceyhan izlerken MGS 4 oynamak çok fantastik olmaz mıydı?-MK].** ***(Çift televizyon fantastik olurdu cidden-Serp.)***


Posta İdaresi'nin polikliniği. Fotoğraftakiler biziz ama Erden "olmaz öyle şey" deyip montajla kafalarımızı değiştirdi.

PİKSEL

Eskiler hayatı biraz kırık kırık görürler



ÇARŞAMBANIN GELİŞİ...

Bilmem dikkat ettiniz mi, her yönden "güzel şeylerle" çevrelendik, çevrelenmeye devam ediyoruz.

Oyun dünyası malum, özellikle konsollarda bombalar art arda patlıyor. Zaten gördüğünüz gibi bir MGS4 bile yetti, dergi ağzına kadar Metal Gear dolu (Snake filan gelmesin de ofise!). Bu bombardıman yılbaşına doğru iyice artacak ve 24 saatimiz olduğuna lanet edeceğiz.

Haziran bitti. Neyse ki haşlanmadık. Bu da iyi bir şey çünkü nemden ölürüz diye bekliyordum ben (İstanbul için konuşuyorum). İnsanlar rahatça yazın keyfini çıkarabiliyor (ben hariç).

Rotamızı konserlere çevirdiğimizdeyse **22 Ağustos Scorpions Konseri** dikkatlerimizi çekiyor. 15 yıl önce kaçıranlara (veya ninni dinleyenlere) işte büyük fırsat. Bunun haricinde Metallica, Judas da cabası. Hatta siz bu satırları okurken, bir dev grup daha konser listesine eklenmiş olacak. Hayırlısı...

Haftalarca, aylarca, yıllarca beklenen filmler de gelmeye başladı. Shyalaman'ın, Wachowski Kardeşlerin filmleri geldi, Hulk ve Iron Man tuz biber oldu, Dark Knight'ın çıkmasına da saatler kaldı... Bu listeler uzayıp gidecek anlaşılan, harçlıkları biriktirmek de sorunu çözmeyecek gibi sanki :)

(Üzücü haberse Lost ve Battlestar Galactica'nın ara verdi. Ben de 24'e başladım.)

Piksel olarak bu ay, dergi gibi, biz de Metal Gear'a bürünelim istedik. Oyunları tekrar oynadık, videoları tekrar izledik, Wiki'ler, Google incik cıncık edildi, bilgiler toplandı ve dört sayfamızı Old Snake hatırına ayırdık, yarım sayfa da Gray Fox özel bölümü hazırladık. Beğeniyle okuyacağınızdan eminiz, yerimiz kısıtlı olmasa dahasını da yapardık vallaha.

NOT: Belirtmekte fayda var, eğer daha önce MG oyunu oynamamışsanız veya aralarından birkaç tanesini atlamışsanız, en gıcığından ipuçları yemeniz olası, aman dikkat yani.

AYIN ÖNERİLERİ

1 Cloverfield'ı Blu Ray olarak izlemek
2-Algida Double Çikolatalı Magnum tüketmek
3-Judas Priest'ın son albümü The Nostradamus'u dinlemek
4- Into the Wild'ı izleyip hüzünlenmek

-VOLKAN TURAN

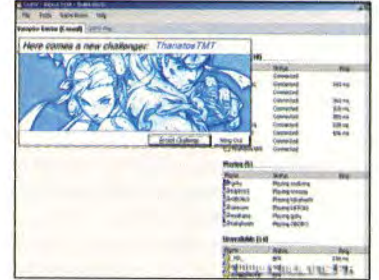
ONLINE DÖVÜŞELİM!

BİLDİĞİNİZ GİBİ KAILLERA, BAZI EMÜLATÖRLERLE BİRLEŞEREK ONLINE MULTIPLAYER ARCADE OYUNLARINI OYNAMAYI MÜMKÜN KILIYOR. AMA ARTIK KENDİSİNE İKİ ALTERNATİF DAHA VAR.

2DF FREEPLAY: Özellikle P2P'da performans özelliğiyle dikkat çekiyor. Emülatör versiyonu farklıymış, IP'ler şöyleymiş böyleymiş, hiç farketmiyor. Başlıyorsunuz çatapatakût dövüşmeye. Dövüşlerde ve geneldeki ranking sistemi de güzel. www.2dfighter.com adresinden detaylı bilgiye ulaşabilirsiniz.



GGPO: Yeni bir emülatör olan GGPO da dövüş oyunlarını öne çıkarıyor. Aslında 2007'den beri aktif olan emülatör, daha anca adam oldu diyebiliriz. Siz oynayacağınız oyunu belirliyorsunuz, gerisini GGPO hallediyor. Odaya girme derdi yok. O oyunu oynamak isteyen dünyalıları arayıp buluyor ve karşınıza çıkarıyor. GGPO'nun handikap sayılabilecek tek özelliği kendine özel ROM'ları kullanıyor olması. Yani MAME'de veya bir diğer emülatörde kullandığınız ROM dosyalarını GGPO'de kullanamazsınız. 2.91 versiyonu piyasada olan GGPO'un 3.0 versiyonu da beta testine açık. Detaylı bilgi için ggpo.net/blog/ *(önümüzdeki sayılarda detaylı bilgi buralarda da olabilir).*





COMMANDO 3 GELDİ

Capcom'un 1985'te piyasaya çıkardığı Commando'yu herhalde oynamayan kalmamıştır aramızda. İkinci devam oyunu Mercs ise 1991'de Sega Genesis'e çıkmıştı (ki bunu ben de oynamamıştım o yüzden artizlik yapmayacağım :). Üçüncü devam oyunuysa Backbone Ent. firmasından daha yeni geldi. Wolf of the Battlefield: Commando 3 hem XBLA hem de PlayStation Network'ten oynanabilir durumda. Güzel sürpriz ise, oyunu alanların 25 Haziran'da betaya açılacak olan Super Street Fighter HD Remix'e bilet kazanacak olması! Sekiz hafta sürecek olan beta testine girerseniz, bize haber ediniz :)

NEOGEO SEVER WİI'CİLERE...

NeoGeo oyunlarını ve oyun salonlarındaki arcade stick'leri sevenleri mest edecek bir ürün var bu ay. NeoGeo Stick hem Wii oyunlarıyla hem de Virtual Console oyunlarıyla uyumlu. Bu demektir ki VC'da yer alan klasik dövüş oyunlarında artık daha etkili ve 'can yakıcı' olabilirsiniz. Oynayanların belirttiğine göre de, zor hareketleri ve komboları yapmak bu stick'le biraz daha kolaymış. Ama en iyi stick kendisi değil. Yine de fiyatına göre uygun performans sağlıyor. Yurtdışı fiyatı 60$. Almak istersiniz **http://tinyurl.com/5eesw3**



Merhaba, ben Serpil

Bundan yıllar önce ekranda gördüğümüz her bir şeyi mucize gibi algılıyorduk ama kimse de öyle "devrim yaptık" havalarında değildi. E şimdi yıl olmuş 2008, oyunuına birkaç tane fazladan piksel eklemeyi başaran bize hava atıyor, "devrim oldu" diye? Elimle tutabildiğim, koklayabildiğim oyun yap, o vakit konuşalım. O Wiimotu da indir bakayım, konuyu sapıtma.





Null kod adını aldığında Fox böyleydi. Burun ve kulak yok!

Yoji Shinkawa tarafından çizilen Fox'un son hali. Kullandığı Chokuto ile neler yaptı neler...

GRAY FOX

Metal Gear oyunlarında adı sıkça anılır Gray Fox'un. Kendisi MG evreninin en ilginç, en gizemli karakterlerinden biridir ve seri ilerleyip geliştikçe iyiden iyiye fenomene dönüşmüştür.

Frank Jaeger adını kullanan Gray Fox bu adı ufakken, Vietnam savaşında kullanılan avlanma yöntemlerinden dolayı aldı (evet, hem ufak hem avcı). Türkçesi de Samimi Avcı demektir.

Frank, Vietnam Savaşı'nda ailesini kaybetti ve derin psikolojik yaralar aldı. Çocuk asker olmak, onun geleceği konusunda büyük ipuçları veriyordu. 1966 yılında *Biss Boss,* Frank'ı himayesi altına alarak onu evlatlık edindi. Tabii bunu Frank'in kara kaşı kara gözü için yapmadı; acımasız bir katile dönüştürmek üzere deneyler yardımıyla yetiştirdi. **"Null"** kod adını da bu sırada aldı. Çünkü hayatta kalan tek denekti.

Null, FOX üyesi olarak çeşitli operasyonlara katılmaya başladı. Mozambik'te Renamo askerlerine esir düştü. Kulağı ve burnu kesildi, işkence gördü. Big Boss onu buradan da kurtardı. Aldığı emirle Naomi'nin ailesini Rodos Sivil Savaşı sırasında öldürdü. Ama Naomi'yi evlatlık edinerek onu bir ağabey gibi gizlice büyüttü (gerçeği saklayarak). 1988'de Big Boss'un FOXHOUND birliğine katıldı ve yetenekleri sayesinde en yüksek unvan olan (ilk ve tek) FOX kod adını aldı. 1995'te Operation: Intrude N312 operasyonunda yer aldı. Outer Heaven adlı yerde geliştirilen nükleer silah hakkında bilgi toplayacaktı ama yakalandı. CODEC'ten Solid Snake'e ilettiği gizli mesajda "Metal Gear" diyordu. Snake, Fox'u kurtardı ve beraber Metal Gear'ı yok ettiler. Outer Heaven'ın arkasında Big Boss'un yer aldığını öğrenen Fox, FOXHOUND'dan ayrıldı.

Zanzibar Land'in yaratılmasında etkin rol alan Fox, Savaşın Köpekleri adlı grubun komutasına (Big Boss tarafından) getirildi. Bölgeye yollanan Solid Snake ile dövüşmek zorunda kalan Fox, yanlışlıkla da olsa sevgilisi Natasha'yı öldürdü. Snake, Fox'u mayın tarlasında yenmeyi bildi. Bölgeye sonradan gelen ekipler Fox'un bedenine el koydu ve üstünde türlü türlü deneyler yaptılar. Çok özel bir dış iskelet yerleştirildi, istediğinde görünmez olması sağlandı ve insanüstü kas gücü sağlandı; Ninja görünümüne sokuldu... 2000 yılında FOXHOUND'a sızan Naomi, üvey ağabeyini kurtardı. Bundan sonra Fox ile Snake üç kez karşılaştı. İlkinde Fox, Otacon'un elini kesmişti. İkincisinde Snake ile dövüştüler, üçüncüsündeyse Fox Metal Gear Rex'in işlevlerini bozdu. Aralarda da *Deepthroat* takma adıyla Snake'e yardım ediyordu Fox. MG REX'in altında can vermeden önce ise son sözleri: *"Biz ne hükümetin ne de başkasının oyuncağı değiliz. Savaşmak iyi yaptığım tek şeydi fakat en azından her zaman inandığım şeyler için savaştım"* oldu. Naomi ise gerçeği Snake'in ağzından duyamadı.



... Ve Fox'un üzerinde olan özel dış iskeletin bir benzeri, MGS4'te MGS2'nin kahramanı Raiden üzerinde görüldü...



20 YIL ÖNCE...

TWIN PEAKS

Ne zaman Silent Hill'in meşhur Theme of Laura'sını dinlesem aklıma *Angelo Badalamenti* gelir. Nedeni ise onun da Theme of Laura adında bir çalışması olması... **Twin Peaks** adlı dizi için... Öyleyse zaman makinası çalışsın ve bu kez 20 değil, 18 yıl geri gidip TV dizisi tarihine geçen Twin Peaks'e şöyle bir göz atalım.

1990'da ABC kanalında yayımlanan bu dizi, **David Lynch** ve **Mark Frost**'un (bkz. Fantastik Four 1-2) ellerinden çıkmıştır. Tabii işin içinde David Lynch varsa, o yapımın gizemli, anlamsız(!) ve absürt görünmesi kaçınılmaz. Twin Peaks de 30 bölüm boyunca bunu korumayı başarmış bir yapım. İlk sezon sadece sekiz bölüm olmasına rağmen, dizinin ülke içinde ve dışında getirdiği başarılar, tam 22 bölümlük bir ikinci sezona neden olmuştu. TV uzmanları *'bu dizinin başarılı olması imkansız, izleyiciyi çekecek bir şey yok'* diyordu ama tam tersi oldu ve Twin Peaks adını tarihe altın harflerle yazdırdı.

Twin Peaks, Washington'ın ücra köşe şehridir. Bir sabah Laura Palmer'ın deniz kıyısındaki cesediyle şoke olur herkes! Lisenin en popüler kızı öldürülmüştür ve soruşturma için Ajan Dale Cooper Twin Peaks'e yollanır. Bu cinayetle başlayan olaylar, giderek daha karmaşık ve gizemli hale gelecektir çünkü Twin Peaks'te her kapı arkasında başka bir bilinmeyen bulunmaktadır. Her karakter bir şeyleri gizlemektedir ve aslında sadece bir olay bile birçok kişiyi etkilemektedir (farkında olmadan). Burada Lost'un da senaryo bakımından Twin Peaks'ten etkilendiğini söylemeliyim. Gerçekten David ve Mark çok ustaca bir iş başardılar tee o yıllarda senaryo konusunda.

Dizi anlamsız gibi gözüken, bulmacalı rüyalarla, diyaloglarla, objelerle, ipuçlarıyla doluydu. Bir yandan izleyiciye katilin kim olduğunu sorgulatırdı, bir yandan da yeni soru işaretleriyle iyice kafaları karıştırırdı. Özellikle ikinci sezon boyunca, izleyen herkes TV karşısına çivilenmişti. Sansasyonel sahneleri, alışılmadık olayları, Amerikan halkına ve kültürüne yaptığı göndermeleriyle her bölüm bir film gibiydi aslında. Aykırı adam David Lynch de diziyi öyle bir bitirdi ki, herhalde o yıllardaki takipçilerinden biri olsam, yakardım evini adamın! Zaten genel izleyici de böyle düşünmüş (yakmış?) olacak ki, Lynch 1992'de dizinin öncesi sayılabilecek **Fire Walk With Me**'yi çekti. Laura'nın hikâyesine farklı bir açıdan yaklaşıyordu film ama yine de her şey cevaplanmıyordu. Ya da cevapladı, bizler anlamadık :)

Böylece Twin Peaks kafalardaki soru işaretleriyle hafızalara kazındı. Hala forumlarda bu diziyi tartışan, teoriler üreten kişiler görürseniz şaşırmayınız, ders çıkartınız. 20 yıl sonra siz de forumlarda hâlâ Lost'u tartışıyor olabilirsiniz çünkü.

Volkan Turan



iUBISOFT

iPhone, iPod Touch kullanıcıları Ubisoft desteğini aldı. Pauline Jacquey'in açıklamalarına göre, Ubisoft sadece PC, PS3, XBox360 için oyunlar yapmıyor, iPhone, iPod Touch için de oyunlar geliştiriyor. Bunların bir kısmı eski klasik oyunların yeni port'ları, bir kısmı da yepisyeni. Kısa bir süre sonra bu oyunların daldan düşeceğini sanıyoruz, armut piş iPod'uma düş misali bekliyoruz.





METAL GEAR

OYUNLARDAN DA SANAT ESERİ OLUR! -VOLKAN TURAN

Eğer aramızda Metal Gear (Solid)'in yeni bir oyun veya başarısının tesadüf olduğunu düşünenler varsa, ya şimdi bir adım öne gelsin, ya da sonsuza kadar sussun (başına güneş geçen yazar)! Güzeeel. Demek ki MG(S)'in başarısının tesadüf olmadığını biliyoruz, inanıyoruz. Ama MG(S)'nin geçmişini, kulisini ne kadar biliyoruz? İşte bu dört sayfada, kafanızda birkaç florasan yakmak için uğraştık.

BİR KAHRAMAN DOĞUYOR

MG'nin arkasında elbette koca bir ekip var ama asıl adamı sanırım hepimiz biliyoruz; **Hideo Kojima**. 44 yaşını dolduran, kavanoz dipli gözlükleriyle biz fanilerin göremediğimiz bir şeyleri tespit edip oyunlarına malzeme eden bu Japon ağabeyimiz, 1986'da Konami'de tasarımcı olarak işe girdi. Güzel bir başlangıçtı bu ama Kojima'nın asıl hüneri, "sadece" bir şeyler çizmek, planlamak değildi. Bir yıl boyunca Kojima, bir penguen oyunuyla haşır neşir oldu (macera, platform türündeydi bu oyun). Bu oyuna nasıl tahammül ettiği kayıtlara geçmemiş ama çok uzun süre sabredemediğini 1987'deki tarihi adımından anlamak mümkün: Kojima o yıl MSX(2) platformuna **Metal Gear** adında ilk oyununu çıkarttı. Bu ilk bölümde Solid Snake adındaki kahramanımız, Afrika sınırlarındaki Outer Heaven'a girmek, nükleer bomba atabilen, iki bacaklı, hafif tank etkileşimli robotu, yani Metal Gear'ı yok etmek zorundadır. Bizim işimizse telsiz yardımıyla Big Boss'tan görev almak, tuzakları aşmak, rehineleri kurtarmak, en heyecanlı aksiyon anlarında olaya dalmak ve daha güzeli "bir casus gibi gizlene gizlene" oyunu oynamaktı. 80'lerde "saklanmak" pek de matah bir şey değildi. Çünkü orada dolu dizgin aksiyon dururken, ne diye gizlenecektik ki? Ama Kojima'nın evreninin bu tip klişelere ihtiyacı yoktu. İçi tonla asker dolu bir üsse Solid Snake, lambur lumbur giremezdi (çünkü silahsız olarak oyuna başlıyordu). Daha sonradan tabii ki düşmanın cinsi de sayısı da artıyordu, buna bağlı olarak da sekiz silah, 60'dan fazla item kullanarak macerasını tamamlamaya çalışıyordu. Kojima gizliliğe olduğu kadar, aksiyona da önem veriyordu. Oyuncuya saklanacak yolu bulma veya saldıracak noktayı arama imkanı veriyor ve sonuçlarına katlanması gerektiğini fısıldıyordu. Tabii MSX2'nin sınırları belliydi. Hayalindekini aktarmakta zorlanıyordu Kojima (gerçi adamı BluRay medya, Cell işlemci bile kesmiyor) ama yine de Snake'in farkedilmesini sağlayabilmişti. Kafada yanan tek ünlem ayrı anlam ifade ediyor (sadece ekrandakiler saldırır, kurtulmak için yan odaya geçmek gerekir), iki ünlem ayrı (ekran dışından birçok destek gelir, kurtulmak için ya herkesi öldürmeli ya da oda değiştirmeli)... Tabii siz düşmanlarla ilgilenirken de telsiz görüşmeleri ve rehineler size 20 yılı aşacak bir hikayenin ayrıntılarını veriyordu inceden inceden. Örneğin Gray Fox'la, Metal Gear'ın yapımcısı Dr. Drago Pettrovich'le ve onun kızı Ellen'la görüşüp hepsine yardım ediyorduk. Diane, Jennifer ve Resistance'ın lideri Schneider da bize türlü türlü iyilikler yapıyordu. Big Boss'un asıl niyetini tee ilk oyundan anlıyorduk, düşünün...



PORT'UNUZU YERİM!

Oyun daha sonra NES platformuna port edildi (Kojima projeye dahil olmadı). Yapı korunsa da renklerde, diyaloglarda sorunlar vardı, bug'lar da cabası. Örneğin bazı odalarda bazı nesneleri aldıktan sonra, odadan çıkıp tekrar girdiğinizde aynı nesneleri yine buluyordunuz. Oyuncular için iyi bir şey olsa da, sınırsız cephane toplamak oyunun keyfini bölüyordu elbet. NES versiyonunda oyunun başlangıç bölümü farklıydı ve birkaç köpek yüzünden bir hayli zordu (silahsızdık çünkü). Ayrıca bu versiyonda Metal Gear bir mech değil, dev bir bilgisayardı! Bilgisayarla kapışmamız gerekmiyordu ama odaya akın akın gelen askerler yeterince zorluydu. Big Boss'un da oyunun sonundaki patlamadan kurtulduğunu sadece NES versiyonunda görebiliyorduk. Anlayacağınız her iki versiyon da oynanmayı hak ediyor (gerçi Kojima NES versiyonunu beğenmediğini açıklamıştı).

Bildiğiniz üzere *'bölüm sonu canavarı'*nın karşılığı olan boss'lar Kojima'nın en sevilen yönlerinden biridir. Yarattığı boss'lar gayet sağlamdır ve zayıf noktalarını hemen belli etmezler. Daha ilk oyundan belliydi bu boss'ların MG evreninin vazgeçilmezlerinden olacağı. The Shotmaker, Machinegun Kid, Fire Trooper, Dirty Duck oldukça baş ağrıtan tiplerdi mesela.

Kısacası, Metal Gear 21 yıl önce piyasaya çıkmış, kendi tarzını yaratmış, **128 Kb'lık** bir oyun olarak tarihe adını yazdırmıştı. E, Kojima da boş durmayacaktı bundan sonra...


NES versiyonu işte böyle başlıyordu.





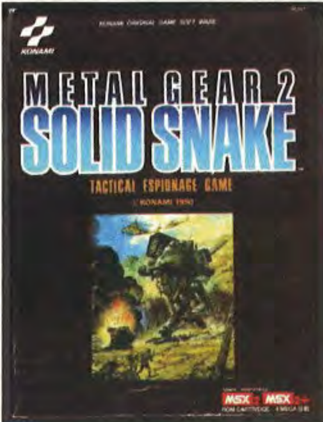


METAL GEAR: SNAKE'S REVENGE

Yıl 1990. MG evreninde ilginç gelişmeler oluyor. Şöyle ki; piyasaya Snake's Revenge diye bir oyun çıkıyor ama Kojima'nın böyle bir oyundan haberi yok! Japonya'dan bir geliştiricinin kimseye haber vermeden, MG evrenine ve ilk oyunun senaryosuna sadık kalarak tıngır mıngır hazırladığı bir oyun SR. Daha ilginç olansa, oyunun Konami tarafından kabul görmesi ve Kojima'dan izin alınmadan piyasaya çıkartılması. O sıralar Kojima **Snatcher** adlı oyununu yapmış, port'larıyla uğraşıyordu (Snatcher gerçekten ağır bir cyberpunk adventure oyunudur. Barındırdığı bilim-kurgu Blade, Akira, Terminator gibi filmlerden esinlenmiştir). Elbette haberi aldığında köpürdü Kojima ama zamanla daha yumuşak açıklamalar yapmaya ve en azından MG evrenine sadık kalınmasına sevindiğini, hatta oynarken eğlendiğini söyledi. Ama asla Snake's Revenge'i MG evrenine dâhil etmedi. Snake's Revenge'in en güzel yanı, Kojima'yı ikinci "resmi" oyun olan MG: Solid Snake'i çıkartmaya teşvik etmesidir.

METAL GEAR 2: SOLID SNAKE

1990'ın Haziran ayına geldiğimizde Kojima, ikinci MG oyununu bitirdi. Oyun sadece MSX2'ye çıktı (ta ki MGS3'ün içinde ekstra olarak yer alana kadar). İkinci oyun ilk oyundan ne çok farklıydı ne de onun kopyası.





MG'ı siz hiç side-scrolling şeklinde görmüş müydünüz? Snake's Revenge'de göreceksiniz.

En büyük değişim yapay zekâda yaşanmıştı. Kojima, casusluk oyunlarında yapay zekânın öneminden bahsedip dururdu, yapay zekaya abanarak bu konudaki ciddiyetini de kanıtlamış oldu. Artık düşmanlar dört değil sekiz yöne bakabiliyor, kafasını çevirebiliyordu. Eskiden sizi ya görürlerdi ya görmezlerdi, yeni oyundaysa "hayal görüyorum herhalde", "Kim var orada" tarzı şüpheci tavırlar da sergilemeye başladılar. Özellikle "sihirli kutu" bu oyunda bir hayli işe yaramaya başlamıştı. Snake de artık daha yetenekliydi. Yerde sürünebiliyor, sürünürken ateş edebiliyor, altı boş olan masa, dolap gibi şeylerin altına girebiliyor, havalandırma deliklerini kullanabiliyordu. Mayın koyabiliyor ve kum altına gizlenmiş mayınları detektörle arayıp bulabiliyordu. Çalışkan kişilikti yani.

Oyundaki görevimiz Dr. Kio Marv'ı kurtarmaktı. Petrol ve enerji konularında devrimsel fikirleri olan doktor, Zanzibar Land'e kaçırılmıştı. Amaç, dünyanın petrol ve nükleer enerji kontrolünü ele geçirmekti. Bunun önüne geçmek ve doktoru kurtarmak için de Solid Snake görevlendirilmiş, Zanzibar Land'e gönderilmişti. Campell'dan yine yardım alacak, aralarda da Holly White ve Gustava Heffner'le görüşecekti Snake. Ama esas buluşma, öldüğünü sandığı Big Boss ile olacaktı. Snake ve BB arasındaki mücadelenin ikinci raundu oldukça "sıcak" geçecekti.

Kojima yine müthiş bir dönüş yapmış ve Konami'ye bol bol paralar kazandırmıştı MG2'yle. Ama hayranlarının aksine, yeni oyun için acelesi yoktu. Aklındakileri gerçekleştirmek için bir sonraki teknolojiyi beklemeye koyuldu.



İkinci oyunda Snake eğilebiliyordu, orasını anladık da, soldaki masanın üstünde duran şey dev bir fare mi!?

METAL GEAR NELERDEN ESİNLENDİ?

1980'li yıllarda aksiyon filmleri daha bir revaçtaydı. Özellikle Amerika'dan birçok kült film ve ona bağlı artistler çıktı. E sizin de oyununuz daha çok Amerikan pazarına hitap ediyorsa, bu başarılı ürünlerden etkilenmemek olmaz. Ama sanırız ki Japonca'da "esinlenme, etkilenme" fiilleri bizdeki gibi kullanılmıyor çünkü bazı şeyler aynen alınmış.





Kojima'ya zamanında en çok sorulan soruydu "Neyden etkilendiniz?" Onun da cevabı hep aynıydı: "***Escape From New York City*** adlı filmden." 1981-Amerika yapımı bu filmin yazar ve yönetmenliğini John Carpenter yapmıştır ve Kurt Russel **Snake Plissken** rolünü oynamıştır. Snake isminin nereden geldiği hakkında ürettiğimiz bin tane teorinin bu "doğrudan monte"ye yenik düşmesi hayalkırıklığı tabii. Not: MGS2'den de Pliskin'i de hatırlayabilirsiniz.



İlk oyundaki kapağı, Terminator 1'i seyretmiş olanlar hemen hatırlayacaktır. Michael Biehn'in elinde silahla verdiği poz, bu kadar güzel olabilirdi herhalde. Kojima da bunu iyi değerlendirmiş doğrusu. Gençken az çakal değilmiş.

Başta MG2 olmak üzere Kojima karakterler için birçok ünlünün suratından da faydalandı ("sütünden" demişim gibi oldu ama değil; surat, surat).

Solid Snake: İlk oyunda *Michael Biehn* oldu, ikinci oyunda *Mel Gibson.*



Big Boss: Gizem adamı, "baba" insan Big Boss'un bir benzeri *Sean Connery*'nin The Hunt for Red October adlı Marko (Paşa?) Ramius rolünde vardır.

Roy Campell: Snake'in en iyi arkadaşı olan Campell, Rambo'nun da en iyi arkadaşı olan *Richard Crenna*'nın Samuel Trautman rolündeki haline benzer.

Natasha Marcova: Ölümünü Metal Gear 2'de gördüğümüz Natasha, Çek Polis Teşkilatı'nda çalışan bir polisti ve Zanzibar kazasında Dr. Kio Marv'ı korumakla görevlendirilmişti. Ayrıca Gray Fox'un eski sevgilisiydi ama Gray Fox onu Snake ile birlikteyken bir füzeyle öldürmüştü. Kendisi 1923 doğumlu, Oscar'lı oyuncu *Gloria Grahame*'ye benzemektedir.

Dr. Drago Pettrovich Madnar: İlk oyunda hem kendisi hem de kızı kaçırılınca deliye dönen doktorumuz, biliyorsunuz ki Metal Gear T-55 prototipinin yaratıcısıdır. Ve tamamen *Einstein*'dır.

Revolver Ocelot: MGS'de Ninja'nın elini kesmesinden kurtulamayan Ocelot, The Good, The Bad and the Ugly filminde *Lee Van Cleef*'in canlandırdığı Sentenza rolündeki karakterden esinlenmiştir.

Gray Fox: Hikâyesini Karakter Dosyası köşemizde okuyacağınız Gray Fox, Platoon filminde yer alan *Tom Berenger*'in oynadığı Sgt. Bob Barnes rolündeki karaktere benzemektedir.

George Kasler: Snake'e Gray Fox hakkında bilgi veren, paralı asker olan George, benim Rocky 4'ten en çok sevdiğim *Dolph Lundgren*'e benzemektedir.



Karakterlerin haricinde daha birçok şey, bir şeylerden esinlenmiştir MG evreninde. Mesela *Les Enfants Terribles*, Jean Cocteau'nun kitabının (ve 1950 filminin) adıdır. Veya Metal Gear'da Snake'in kapıştığı mech'lerden biri, *Robocop 2'deki ED-209* robotunun aynısıdır. Örnekler çok, yerimiz kısa ne yazık ki...



Sadece MG değil, Kojima bir diğer oyunu Policenauts'ta da bazı filmlerden esinlenmiş (ya ne esinlenmesi, direk çalmış).

DÜNYAMIZI SARSAN OYUNLAR





Snake "tank" gibi Raven'a karşı... Zor dakikalardı gerçekten.

Otacon! O ele neler olacak, bi' bilsen!

Revolver Ocelot (Patric Laine)

METAL GEAR SOLID

İkinci oyundan sonra koca sekiz yıl geçti ve tüm dünyanın beklediği Metal Gear devam oyunu, Solid ekiyle geri döndü. Belirtmekte fayda var ki, Hideo Kojima bu süre boyunca sadece MGS'ye gömülmedi. **Policenauts** adlı, point & click tarzında oynanan bir adventure oyunu yaptı. Herhalde hiç oynamadan, kalitesinden emin olabildiğim birkaç oyundan biridir Policenauts. Oyun Japonya dışında çıkmadığı için bir dil sorunu var. Gerçi Mayıs 2008'de PS Store'dan tekrar satışa çıktı Policenauts ama aynı sorun burada da sürüyor. Ey Kojima, bizi duyuyorsan el salla ve bu oyunu biz Avrupalılara da İngilizce olarak ulaştır...

MGS PlayStation'ın gücüyle birlikte ilk kez üçüncü boyutla tanışmıştı. Ve sonuç gerçekten inanılmazdı. Şu an MGS4'le gelen şokun bir benzerini o yıllarda yaşamış ve bir insan (çocuğu, genci, yaşlısı) bir oyun karşısında nasıl ağlar, görmüştük. Gerçekten de MGS hem aksiyon, hem taktiksel-casusluk hem de senaryo bazında mükemmeldi. Bu yüzden oyunun not ortalaması 9.4 oldu ve yedi milyon kopyaya kadar sattı.

Tüm karakterler tasarım olarak kendilerine şöyle bir çekidüzen verdiler yeni oyunda (ekibe yeni katılan Yoji Shinkawa sayesinde o da). Radar çok daha kullanışlı hale getirildi, düşman askerlerinin yapay zekâsı daha da arttırıldı (son saniyeye kadar hep peşimizdeydiler), duvara yaslanma kamerası eklendi, geri kalan kameralar sistemi dinamikleştirildi, interaktif ara sahneler konuldu, FPS kamerasına geçiş sağlandı... Saymakla bitmeyecek kadar çok yenilik getirdi oyun anlayacağınız. Aslında bir noktada MG2 ile oldukça benzerdir, hatta birçok bölüm sadece 3B halidir MG2'nin. Bunları ancak MG2'yi oynadığınızda anlayacaksınız siz MGS'ciler :)

AHA! KONUŞABİLİYORUZ

Ayrıca MG evrenine ilk kez seslendirmeler dâhil edilmişti. Bunun en büyük faydasını tabii ki sinematiklerde gördük. Kojima biz oyunculara, evreni hakkında daha çok bilgi sunabildi ve konu daha da ilginç ve çekici hale geldi. En son MGS4'te gözüken Mery Silverburgh (Campell'in kızı) ile ilk kez MGS'de tanıştık. Hatta kaderi bizim ellerimize sunuldu; eğer Ocelot'un işkencesine dayanabilirsek Mery'yi oyunun sonunda kurtulmuş görecek, yoksa göremeyecektik. Bir diğeri, adını anmazsam çatlayacağım boss'tur, *Sniper Wolf*. İlk olarak erkek olarak düşünülen bu karakter, Kojima'nın son lafıyla genç bir bayana dönüştü ve Kürt bir sniper olarak oyunda yerini aldı. Oyunda Sniper Wolf için oldukça duygusal sahnelere yer veren Kojima, bence tarihin en iyi boss'larından birini yaratmıştı ama ne yazık ki ömrü kısa sürdü. Gen kardeşimiz *Liquid Snake* de aynı şekilde çok başarılıydı. Oynayanlar mutlaka hatırlayacaktır; Snake ile Liquid karşı karşıya gelir ve Liquid ona ortak babalarının en iyi genlerinin Snake'e, bozuk ve çekinik genlerinin de kendisine geçtiğini anlatır. Babasına duyduğu nefreti tarif eder ama Snake'in de babasını öldürdüğü için tüm intikam planlarını bozduğundan yakınır (sonrası malum). Yani şöyle yazarken bile oyunu tekrar açıp oynamak geldi içimden diyebilirim :)

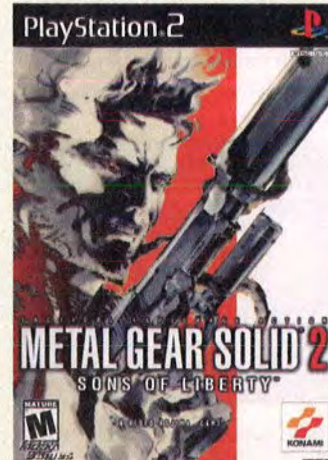


Evet Raiden, bizce de duvara yaslanarak yürü.

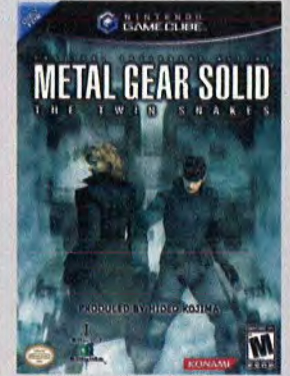
METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

Her ne kadar PS2'deki oyunlar hala "yeni" klasmanına girse de birkaç laf etmenin sakıncası olmaz diye düşünüyorum...

PSX kullanıcıları sadece bir adet ana MG oyunu görüp, beklemekten sığır olsa da (Allah'tan VR Mission ve Integral eklentileri vardı) Kojima PS2 ile kendisini affettirmeyi bildi (11 Eylül saldırısından sonra oyun bir hayli gecikti). Gerçi en çok tartışılan MG oyunu oldu Sons of Liberty ama reklamın iyisi kötüsü olmaz sonuçta (yedi milyondan fazla sattı). Birçoğunuzun bildiği gibi MG evrenine yeni bir başkahraman geldi bu oyunda. **Raiden** adlı, yine geçmişi gizem ve bilinmezliklerle dolu bir karaktere yer veren bu oyunu açıkçası ben senaryo bakımından çok da tutmam, yetersiz bulurum. Ama oynanış yönünden oyun tam bir sanat eseriydi. FPS kamerası nişan ile birleşti, asılı kalma gücü eklendi, her deliğe girme olanağı vardı, her detayın bir kütlesi bulunuyordu ve







METAL GEAR SOLID: TWIN SNAKES

Twin Snake'i ilk duyduğumda küplere binmiştim çünkü oyun sadece GameCube'a çıkıyordu ve saf ben, oyunu devam oyunu sanıyordum. Neyse ki sonradan öyle olmadığını öğrendik de içimize su serpildi biraz. TS, Metal Gear Solid'in sadece grafik olarak geliştirilerek yeniden yapılmış hali. Grafikler haliyle çok daha güzeldi ve oynanış da MGS2: Sons of Liberty'den alınmıştı. MGS'nin senaryosunu, MGS2 oynar gibi oynamak gayet ilginçti elbette. Kojima, Riyuhei Kitamura'dan yardım alarak bazı sinematiklere Matrix'ten bildiğimiz "Bullet Time" efekti ekletti. Tabii bu sahneler daha bir "cool" oldu ama aynı şey oyun içi için söylenemezdi. Yavaşlamalar, grafik kırılmaları gibi nedenlerden dolayı TS asla MGS'den daha başarılı sayılmadı. İşte size her şeyin "grafik" olmadığını gösteren başka bir örnek daha.



bunları çatışmalarda kullanabiliyordunuz (un çuvallarını vurup vurup az kaçmadık). Düşman askerleri titretip Dog Tags toplama olayından mı bahsetsem, oyunu bir adam bile öldürmeden bitirebildiğinizde mi, yoksa çok iyi tasarlanmış katana mücadelelerinden mi, bilemiyorum gerçekten.

Bu oyunu özel kılan bir diğer özellik de, üçüncü klon **Solidus Snake** ile karşılaşmamızdır. Böylece tüm "aile"yi tanır hale gelmiştik. Ayrıca belirtmekte fayda var ki MGS4'ten önce **mutlaka** MGS2'yi oynamış olmalısınız. Yoksa bazı şeylerin havada kaldığını göreceksiniz.

Bu farklı MGS'nin, unutulmayacak son sahnesinin ardından dört yıllık bir kış uykusuna yattık. Zor günlerdi gerçekten ama neyse ki harika bir albümü vardı oyunun. Parmaklarımız olmasa da kulaklarımız aradığını buluyordu.





METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER
2005 gelip de MGS3'ü karşımıza çıkardığında duvara tosladık hepimiz. Yayımlanan videolarla kendimizden geçiyor, "acaba Kojima bu sefer ne tip psikopatlıklar yaptı abiii" diye senaryolar yazıyorduk ama pek çoğumuzun tahminleri suya düştü. Çünkü Kojima bizi kolumuzdan tutup direkt her şeyin öncesine, 1964 Soğuk Savaş dönemine götürüyordu. Şu sayfalarda adı geçen karakterlerin bir kısmı henüz ortada bile yoktu, bir kısmıysa toydu. Örneğin Ocelot'un gençlik yıllarında Revolver'le neler yaptığına şahit olduk, saygı duyduk. Ayrıca akıl hocamız *The Boss* ile karşılaştık ve çok acıklı sahnelere şahit olduk. MG ve MG2'de olan birçok şeyin nedeninin bu oyundaki olaylara bağlandığını öğrendik ve "ohaaa"lar çektik. Güzeller güzeli EVA ile gönül eğlendirdik, oradan oraya kaçtık. Naked Snake'imiz kısacası çok Bondvari bir havayla geri dönmüştü.

Dünyada 4 milyon kopya kadar satan MGS3, serinin en iyisiydi şüphesiz. "Yok" yoktu oyunda. Hatta fazlasıyla "var"dı. Vücudunuza giren kurşunları çıkarmak, ameliyat yapmak için bile uğraşıyorduk, düşünün.

FİNİTO
Metal Gear oyunları elbette dört sayfaya sığmayacak kadar doludur ama el verdiğince sizlere serideki önemli olayları anlatmaya çalıştım (Integral, VR Missions, Substance, Subsistence, Portable Ops'u atlamak zorundaydım). Buradaki sayfaların ez az bir yedi katı kadar daha detay vardır emin olun MG evreninde. Eğer yazıyı buraya kadar okumuş ve daha önce hiç MG oyunu oynamamışsanız, çok pis ipuçları yemiş olsanız da mutlaka MG evrenine ucundan köşesinden bulaşın. Pişman olmayacaksınız.



METAL GEAR YELPAZESİ
(Oyundaki zamana göre)

MGS3: Snake Eater
Metal Gear
MG2: Solid Snake
Metal Gear Solid
MGS2: Sons of Liberty
MGS: Portable Ops
MGS4: Guns of the Patriots
(diğer ürünler)
- MGS: Integral ve VR Missions
- The Document of MGS2
- MGS2: Substance
- MGS: The Twin Snakes
- MGS3: Subsistence
- MGS: Digital Graphic Novel
- MGS2: Digital Graphic Novel
- MPO Plus
- Metal Gear Online
- MGS4 Database
- MG: Snake's Revenge
- Metal Gear: Ghost Babel
- Metal Gear Acid
- Metal Gear Acid 2
- Metal Gear Solid Mobile
- Metal Gear Acid Mobile

DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

Game & Watch Duology (Bölüm 1: Geymaç Peşinde)

Tuğbek: Sinaaan sinaan geymvaçını versene oyniim.

Sinan: Niye ki olm? N'apçan ki geymaçımı? Hem senin baban da almadı mı sana geymaç? Benimki Tarzan'lı diye benimkini istiyon, sonra hacılıcan di mi?

Tuğbek: Ya olum dalga geçme benlen. Anam, babam burda değil diye üzmek için diyosun beni. Yok işte benim geymvaçım. Ver azcık oyniim işte, daha adını bilmiyon sen geymvaç o geymaç diil, oynıyamıyon işte. Hem bizim bir arkadaşta yarışlısı var sen beni oynatısan söylerim o da sana oynatır. Hem yazın annemler geliyor Fransadan. Söz verdiler 10 tane geymvaç geticekler ben de seni oynatıcam hepsini.

Sinan: Ya yufka yürekliyim diye öyle diyosun. İyi çocuğum diye yapıyosun böyle di mi? Al hadi madem. Sende kalsın bütün gün, ama sonra ver yine geri he mi? Bak şimdi şöyle oynayacaksın, sen aşağıda Tarzan'sın, yukarıdan maymunlar Hindistan cevizi atıyorlar, sen de onları sektirerek ekrandan dışar...

Tuğbek: Yaşasın geymvaç, yihuu!.. (Tuğbek koşa koşa uzaklaşır).

Bir hafta sonra
Sinan: Emine Teyze merhaba Tuğbek evde mi acaba?
Emine Hanım: Yok yavrum, Berkut'lara gitti. Gemaç oynicaklarmış.
Sinan: Hiiii!!

Günün ilerleyen saatlerinde
Sinan: Berkuut! Berkuut!!
Berkut: Ne barıyon olum sokak ortasında.
Sinan: Tuubek orda mı?
Berkut: Hayır Erdem'lere gitti geymvaç oynamaya!
Sinan: Niaaaahhaaa
Berkut: Ne oluyon olum!
Sinan: Benim geymaçım o benim tarzanım!
Berkut: Ne tarzanı olum gorilli Tubekinki

Sinan: ???

Günün daha da ilerleyen saatlerinde
Sinan: Erdeeeem
Erdem: Neeee!
Sinan: Tubek orda mı?
Erdem: Diil
Sinan: Geymaçım sende mi?
Erdem: Ne geymaçı!
Sinan: Tarzanlı
Erdem: Ben görmedim tarzanlı geymvaç. Tuğbek'e yarışlısını verdim o da bana gorilliyi verdi.
Sinan: Ühüüü tarzaaanım!
Erdem: Sabahtan Hakan'la oynuyodu bir ona sor.

Hava kararmaya başlamışken
Sinan: Hakan! Hakan!
Hakan: Ha? Ne?
Sinan: O benim geymaç mı?
Hakan: Ne diyon ya?
Sinan: Tarzan mı o tarzan mı?
Hakan: Maynak mısın olum benim uzay gemilim bu



Sinan: Ya Tubek tarzanlımı aldı bulamıyom.
Hakan: Bugün bana miki fareli getirdi ben de ona gorilli verdim.
Sinan: Miki fare ne ben tarzanımı istiyoom!
Hakan: Ben napim olum ben mi aldım tarzanını?
Sinan: Miki fareyi nerden bulmuş?
Hakan: Kuzeni varmış Göztepe'de oturan Timur diye ondan almış.
Sinan: Göztepe mi!!! Nasıl gitçem ben oraya!
Hakan: Meydandan otobüse bin, Üsküdar'dan tekne kalkıyo Göztepe'ye
Sinan: Acele edersem geç olmadan döner miyim?
Hakan: Dönersin dönersin.

...Devam edecek

Oyungezer

SAYI: 09 - 2008 / 07

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5
Üsküdar / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Erdem Madaralı, erdem@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Giray Özil, giray@ea.com
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Kaan Alkın, jesuskane@oyungezer.com.tr
Mehmet Kentel, mehmet@oyungezer.com.tr
Mert Hakkı Bingöl, mert@oyungezer.com.tr
Muder, muder@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Asistanı
Orçun Alp, orcun@oyungezer.com.tr

Web Tasarım
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

Organizasyon ve Topluluk Yöneticisi
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr

Reklam sorumlusu:
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67



SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5 Üsküdar / İSTANBUL
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67

Baskı Organizasyon:
artısen.biz
Halaskargazi Cad. No:260/7 34363 Şişli / İstanbul
www.artisen.biz

Basıldığı Yer:
TM BASKI TEKNOLOJİLERİ A.Ş.
Davutpaşa Cad. No:34 Topkapı / İstanbul
Tel: 0212 449 34 00
Basıldığı Tarih: 30 Haziran 2008

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Ramon Tamir Atölyesi-8

Don Quijote ve Sancho Panza kendisine doğru döndüğünde, Ramon şövalyenin gözlerindeki değişimi gördü, heyecan ve öfke karışmıştı bakışlarına. Nefes nefeseydi Ramon, konuşmaya çalıştı: "Efendimiz… devler… çok fazla…" Susturdu onu şövalye, "Tamam çocuk, görüyorum." Değirmenlere bakarak uşağına seslendi ". … ileride otuz ya da biraz fazla, azman dev var. …" Son kelimeler ağzından dökülür dökülmez bir fırtına çıktı, göz gözü görmez oldu.



GELECEK AY MI? HİÇ SORMAYIN!

DIŞI SİZİ YAKAR, İÇİ BİZİ

YENİ OYUNGEZER, 1 AĞUSTOS'TA YOLLARA DÜŞÜYOR

Geçen sayının ayıpları

1- Midway ile yaptığımız (Kaan'ın yaptığı daha doğrusu) kısa röportajda "Esrarengiz Midway Yetkilisi"nin hiçbir şey açıklamaması ve sorulara alakasız cevaplar vermesi, geçen ayın komik ayıplarından biriydi.

2- Koskoca Darth Vader'ı, tüm kötülerin en kötüsünü sen git "Darh Vader" yaz, olacak şey mi? Olmuş. Biz yapmışız. Valla bak…

3- Still Life 2 yazısında, Gustav McPhersona için "Victoria'nın amcası" demişiz, büyükbabası olacakmış. Miş, mış, muş, müş.

4- Tekmili Birden bölümünü, evvelki ayın Tekmili Birden'i işgal etmiş. "Neden yaptın?" diye sorduğumuzda "anlamamışlardır, bir daha anlatacağım!" dedi. Her şeyi sıralayınca kendilerini bir şey sanıyorlar.

5- Posta İdaresi'ndeki Gezenti bölümünde, 1. olan resmin sol üst köşesinde, bir önceki aydan bir çizgi ve bir adet "üç" kalmış. Evet, aynı şablonu kullanıyor olabiliriz, ne var bunda?

6- Neredeyse bütün yazılarda ÖSS'den bahsedilmiş ama Haziran ayında yapılan diğer sınavlar (OKS, YDS, finaller, "Var mısın, yok musun?" vs.) hiç yer bulamamış.

ASUS LS221H
Ultra İnce LCD Monitör

Derinin Teknolojiyle Mükemmel Uyumu

Ultra Sağlam, Ultra İnce Tasarım

22 inçlik ince high-tech görüntüsünde cam ve derinin hayret uyandırıcı uyumunu birleştiren ASUS LS221H LCD monitör, tasarım ve teknolojiyi tek bedende benzersiz bir uyum içinde bir araya getiriyor. Ekran yüzeyini çiziğe karşı dayanıklı kılan 9H-sertliğinde (safir sertliği) elmas-kesim korumalı cam yüzey %96'ya kadar yüksek ışık geçirimi ile daha pürüzsüz görüntü, canlı renkler ve %2'den daha az bir yansıtma oranı sunarken, performansından bir şey kaybetmiyor. Hakiki deri doku, LS221H'ye yumuşacık bir lüks duygusu katarken, "Light-in-Motion II" ortam ışık efekti, ekrandaki ambiyansa tam uyum sağlıyor.

HDMI girişi, ASUS Splendid Video Intelligence Teknolojisi, 4000:1 ASUS Akıllı Kontrast Oranı (ASCR), parlak, pürüzsüz, kesintisiz görüntü sağlayan 2 ms tepki süresiyle desteklenen LS221H, safirin dayanıklılığıyla derinin yumuşaklık ve kalitesini kusursuzca bir araya getiriyor.